#224 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • iPAD • NINTENDO (3)DS • PS VITA • iPHONE

POWER UNLIMITED

ARMIN VAN BUUREN HOOFDREDACTEUR VAN DEZE PU!

MEGASPECIAL E3 2012
31 PAGS FACTS & FUN

TOMB RAIDER
BESTE GAME VAN DE E3

GAME OF THRONES
VOER VOOR FANS?

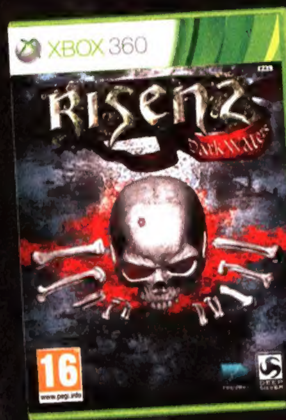
WATCH DOGS
BAANBREKENDE SHIT!

GUILD WARS 2

AUG '12 € 3,95 WWW.PU.NL

PLUS: MOORDEN IN MINIROK IN LOLLIPOP CHAINSAW • BOORDEVOL RONDBORSTIGE BABES • STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM MULTIPLAYER MAYHEM • INVERSION ZET DE BOEL OP Z'N KOP • METAL GEAR SOLID HD COLLECTION IS DE BESTE PS VITA-GAME VAN HET MOMENT • ROME II: TOTAL WAR WORDT NOG INDRUKWEKKENDER DAN GEDACHT • EERSTE HANDSON MET TRANSFORMERS: FALL OF CYBERTRON • EINDELIJK OOK RATCHET AND CLANK IN KNISPEREND HD • ZWETEND SNAKKEN NAAR HET EINDE IN SPEC OPS: THE LINE • KNAPPENDE ADERS VANWEGE STEEL BATTALION: HEAVY ARMOR • EN MEER...

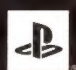

WWW.RISEN2.COM
Risen 2
Dark Waters
16
www.pegi.info





03.08.2012





PS3
PlayStation 3







Pag. 031

INHOUD

Het is een goede traditie, dus ook dit jaar komen we, zei het aan de late kant, met een kekke E3-special. Van diepgravende analyses tot platte lol, van flinterdunne persconferenties tot megadikke tieten... dertig pagina's die je nog lang zullen heugen!

»INHOUD



Pag. 067



Pag. 064



Pag. 050



Pag. 027



Pag. 028

COVERVIEW

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



COLOFON

HOI 2012 PRINT POWER UNLIMITED

HUB UITGEVERS

UITGEVER *Niels Roodenburg*
HOOFDREDACTEUR *Maarten Blonk*
CONTENTMANAGER *Jeroen Roding*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Jan Meijroos, Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Jurjen Tiersma, Ward Geene en Samuel Hubner Casado*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Postbus 1913 • 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, A'dam
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
MARKETING *Andries Hiemstra*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • tel. 023 303 05 59 / 543 00 41

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik • m.vd.willik@hub.nl
Bob Bottelier • b.bottelier@hub.nl
ABONNEMENTENADMINISTRATIE
Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 47,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief, mail of fax) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand.Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via **www.hubstore.nl**. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via **www.hubstore.nl (service)**, schrijven naar **HUB Uitgevers• postbus 3389• 2001 DJ Haarlem**, of mailen naar **abonnementen@hub.nl**. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nummer: **023 - 5364401.**

DE REDACTIE

NAAR DE E3!



Je moet alles één keer in je leven geprobeerd hebben. Okay, alles is wel veel, dus ik heb een lijstje gemaakt van dingen die ik in mijn leven écht wil doen. Naar Nieuw-Zeeland bijvoorbeeld... óf een keer naar de E3 beurs in LA, het mekka voor iedereen die van gamen houdt! Ik heb al sinds mijn zevende een passie voor gamen, en omdat de game-industrie inmiddels groter is dan de filmindustrie en er steeds meer met dance (mijn tweede passie) wordt gedaan in videogames, leek 't mij hét moment om eens een bezoek te brengen aan de beurs. Als liefhebber, maar dus ook om te kijken of ik mijn twee passies kon combineren.
Ik wil deze plek gebruiken om de mannen van PU enorm te bedanken voor de toffe dagen die we samen hebben doorgebracht en de mogelijkheid om de beurs te bezoeken. Ik ben bang dat ik nu toch weer vaker op mijn gamezolder ga zitten. Tijd voor een mooie jetlag als excuus om 's nachts om vier uur de singleplayer van de nieuwe Call of Duty te spelen.

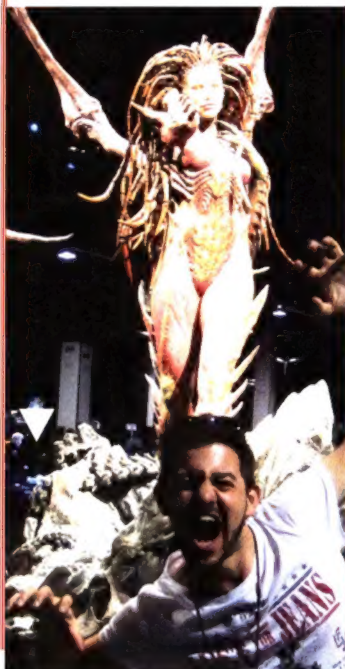
Armin



GAMES... DAAR ZIT MUZIEK IN!

IEMAND MOET HET DOEN

Compleet kapot waren we na afloop van de E3, maar voor één van ons was het allemaal nog niet klaar in de States. Toen wij de laatste dag nog effe uitsliepen, zat Ward al in een taxi naar Anaheim om te gaan stoeien met de multiplayer van Heart of the Swarm, de eerste expansion van StarCraft II. Eerlijk gezegd hadden wij er geen puf meer voor gehad, maar Ward zat de avond voor z'n vertrek al met een metersbrede grijns op z'n smoel in de villa, en riep zeker drie keer tegen iedereen die het horen wilde: 'Iemand Moet Het Doen!'



Ed



Genoot deze maand van:

De E3! Zeker voor iemand die zelden meer achter z'n bureautje vandaan komt, was het natuurlijk dubbel genieten geblazen in Los Angeles!

Jurjen



Raakte deze maand gehecht aan:

De GamePad. Ondertussen toch alweer flink wat uren met het ding gespeeld. Het wordt bij elk event wat moeilijker om hem achter te laten.

Samuel



Dronk deze maand:

Uit een schedelkelk. Ik voelde me helemaal 'Castlevania'. En natuurlijk schenk ik 'm voornamelijk vol met rode wijn.

Ondertussen...

Photoshopte deze maand:

Allerlei verschillende icoontjes en andere pictogrammetjes voor een nu nog geheim project waar jullie snel meer van zullen horen...

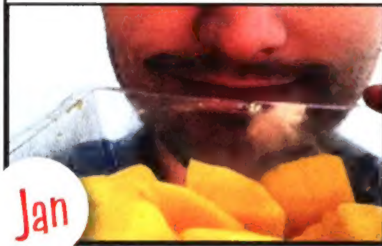
Jeroen



Ontdekte deze maand:

Dat, nadat hij de vrucht jarenlang genegeerd, gediscrimineerd en gedemoniseerd had, een Mango eigenlijk een heerlijke, sappig tussendoortje is!

Jan



Werd deze maand gepasseerd door:

Armin van Buuren die de PU-redactie doodleuk overneemt. Nou ja, gelukkig mag ik volgende maand weer. Toch, TOCH!?

Maarten



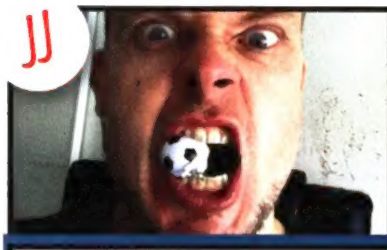
Wouter



Keek deze maand naar:

Mijn vriendin die haar derde tattoo liet zetten, terwijl ik nog in dubio zit over wat m'n eerste gaat worden. Ze noemt me tot die tijd dan ook 'blancoboy'.

JJ



Ergerde zich deze maand aan:

#@!!!&! EK *#@!!!*&! Van Persie *#@!!!*&! Stelletje lamzakken *#@!!!*&! Robben *#@!!!*&! Doe eens wat!!! *#@!!!*&! Fuckkkk!!!!!!!

Ward



Genoot deze maand van:

De E3 in LA, maar misschien nog iets meer van de MLG in Anaheim het weekend daaropvolgend. Twee dromen die in één week uitkwamen!

Wordt vervolgd...

WARD KOMT UIT DE KAST

Als je zo'n dikke week met je collega's in één huis woont, kom je af en toe verrassende dingen van elkaar te weten. Helaas kunnen we om privacy redenen hier niet alles openbaren over bilhaarscherende redacteuren, naaktslapers (in één bed!) en neuspeuteraars, maar als je met je afwijking trots op de foto gaat, dan vraag je erom.



HETE BABE

Ward zwijgt als het graf

view with layar

Tuurlijk, als er één volk op aarde is dat enthousiasme en spontaniteit kan faken zijn het Amerikanen wel. Ook de vele boothbabes op de E3 hadden voor iedereen een even professionele als gemaakte glimlach klaar, maar wat we zagen ontstaan tussen Ward en deze boothbabe had toch verdacht veel weg van een 'klik'.
Vond ze Wards Limburgse accent misschien 'cute'? Of had ze toch iets te veel van haar flesje rum getankt? We zullen het nooit weten, want Ward, die al enige tijd een vaste vriendin heeft, zwijgt als het graf.





OP DE FOTO

Eindelijk ontmoette Armin van Buuren zijn grote held. En natuurlijk was onze Ed niet te beroerd om effe z'n werk te onderbreken (z'n leesbril had ie zelfs nog op) en te poseren voor een leuke foto met een oud PU-lezer.
Nou ja, of het precies zo is gegaan, daar hebben we zo onze twijfels over. Het gerucht gaat namelijk dat Ed al weken vóór de E3 had gezegd dat ie van z'n kinderen niet uit LA terug mocht komen zonder een foto van hem met Armin. En wij weten na al die jaren wel wie de baas is bij onze eindredacteur thuis. Eerst Ed z'n vrouw, dan z'n kinderen, vervolgens de cavia en uiteindelijk op gelijke hoogte met de goudvissen..................

Uit den Ouden Doosch

Wat heeft opa deze maand voor jullie opgescharreld?



Tja, ik kon er niet omheen; ik moest natuurlijk effe in mijn E3-archief duiken voor een fototoetje, en ik dacht meteen aan JJ. De zielenpoot kan wegens rugklachten misschien nooit meer naar LA en hij weet heel goed wat ie mist. Daarom als eerbetoon aan de man voor wie de deadlines ook na twaalf jaar PU nog heilig zijn, dit E3-plaatje van alweer acht jaar geleden. **Ed**



WOUTER EIST EEN RECTIFICATIE

Tot zijn grote schrik las Wouter vorige maand dat hij in de YO!POST! bij Korte Vraagjes een hondenhater werd genoemd! Nou vindt hij het prima als hij omschreven wordt als een trage, schijtende, primitieve idioot, maar dierenhaat? Nee, dat vindt hij nog lager dan incest of openbare masturbatie. Dát doen ze in Veendam namelijk allemaal wel eens, terwijl de economie er zou instorten zonder hun trouwe viervoeters of brave knollen.

★ PU-TV: YO!POST! IN LA

Terwijl ik 't al moeilijk had om al m'n shit in twee tassen te proppen, hadden de mannen van PU-TV ook nog eens drie camera's, twee microfoons, strandballen, PU-handdoeken, de outfit van Judge Ed en zelfs de Yo!Post!-postzak meegenomen.
Grappig dat Maarten speciaal z'n Nederlands Elftal shirt voor de uitzending had aangedaan, want dat zou geluk brengen... (Hoe naïef kun je zijn.)
Volgende maand zijn Maarten en Wouter weer terug van hun zomerstop en kun je weer iedere dinsdag genieten van versche Yo!Post!-afleveringen!





YO! POST!



Stel niks uit tot morgen wat je ook volgende week kunt doen

brief van de maand

FOUTE CLANTAGS

Geachte PU,
Ik dacht dat ik de gekste dingen in online games ondertussen wel had gezien. Een voorbeeld hiervan zijn de emblems bij Cod (hakenkruizen, tieten, een penis, om het even grof te zeggen). De clan tags daarentegen zijn meestal ook nogal bijzonder of de namen van sommige mensen die hun fantasie flink op de loop hebben gelaten. Om op dat laatste terug te komen; waar dit verhaal eigenlijk ook om draait. Ik zag laatst tijdens een potje Killzone 2 een aantal mensen die wel heel erg ver gingen wat clan tag en naam betreft. Een speler had als clan tag en naam: (Heil) Adolf-Hitler.
Op zo'n moment denk ik dan: worden deze mensen niet gebanned ofzo? Ik heb mensen ver zien gaan maar dit was wel heel erg ver. Ik zal jullie de namen van de andere besparen, maar wat vinden jullie nou van zoiets? Ik vind 't ronduit belachelijk.
En last but not least, keep up the goor work en bedankt voor de PU app :)
Groetjes,
Dominique Burgemeester | Internet

Verwijzingen naar WO II enzo, dat trekken wij hier ook niet. JJ heeft daar trouwens een jaartje of twee geleden een uitgebreid artikel over geschreven. Zelf hebben we als clannaam Team Gulpensnuivers, niks mis mee, toch? Ennuh, 'keep up the goor work', bedoel je dat nou letterlijk?



Wie van de redactie kan het hoogst pissen? De brandblusser is stuk.

TE WEINIG JAPAN

Beste PU mensen,
De laatste tijd zit ik veel op de site van PU te kijken en ben ook lid van de PU. Nou vallen mij een aantal dingen op.
Dat jullie niet echt een Japan freak bezitten zoals ik. Nou weet ik dat de Japan scene een beetje op zijn kant ligt maar dat betekent niet dat er geen goede games meer komen. Bijvoorbeeld het pas uitgekomen Naruto Generations was een redelijk goede game, het is wel iets voor de fans.
En in Japan is bijvoorbeeld Final Fantasy type-0 uitgekomen. Deze beide games zijn behoorlijk goed en krijgen niet eens een vermelding of een trailer op PU.nl.
Verder lijkt het wel dat jullie soms betaald worden om positief te zijn over sommige games.
Bijv. Resident Evil: Operation Raccoon City werd overal op internet uitgekotst behalve bij


Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations.

NOOIT TE OUD VOOR DE PU

Hee PU redactie,
Na jarenlang de PU bij de plaatselijke boek/kantoorhandel gekocht te hebben, had ik besloten om een abo op jullie blad te nemen... wel zo gemakkelijk en 't heeft ook zo z'n voordelen. Daarbij de actie abo/game (MW3!!) en het feest was compleet!
Hulde aan wat mij betreft het beste en leukste weg te lezen gamesblad die dit land rijk is. Boordevol met bruikbare info en van alles en nog wat... SUPER!
Ik ben een wat oudere gamer (53) maar dat zegt helemaal niks...het blijft een top hobby naast het musiceren!
Bladeren met Ed volg ik naast andere interessante vids die jullie maken. Yo Post! is ook tof met Wouter en Maarten. De bijschriften die Ed maakt zijn geniaal... moet je maar opkomen en is niet altijd even makkelijk denk ik.
Verder zou ik willen zeggen... ga door met dit topblad want internet is ook niet alles (lol!)
Wilde ik ff kwijt,
Ernst Hombergen | Internet

Je bent idd nooit te oud om de PU te lezen! Maar zou het nu toevallig zijn dat juist iemand van 53 de meeste complimenten geeft aan Ed?

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL





pu.nl daar wordt het de hemel in geprezen. Deze game is tevens ook Japans maar zou graag Amerikaans willen zijn.
Verder zal ik wel lid blijven van de PU maar vind deze punten wel een beetje jammer.
MVG
Stephan van Heusden | Dordrecht

Samuel en Jeroen zijn echt wel into Japan en kunnen je ook vertellen dat gamedevelopment daar idd aardig op z'n gat ligt. Over Raccoon City waren we overigens helemaal niet zo enthousiast, hoor. 'Een saaie third-person shooter die je al tachtig keer hebt gespeeld', schreef Samuel. Tja, hadden ze maar meer moeten betalen...

TOEKOMST-VOORSPELLER

Beste Yo Post,
Ik stuur deze mail niet om de kwaliteiten van jullie blad de hemel in te prijzen. Nee, ik stuur deze mail omdat ik vandaag (2 mei 2012) lichtelijk geïrriteerd werd van een nieuwtje.
Op deze dag maakte Ward namelijk het nieuws bekend rond Call of Duty Black Ops II. Het item vond ik echt prachtig, maar toen Ward het over de setting had, kwam mij iets verdacht bekend voor. Jullie hebben een hele tijd geleden een wedstrijd gehouden waarmee je een CoD-goodiepakket kon winnen. Het enige wat de trouwe lezers moesten doen, was een verhaal schrijven over wat nog wel eens de toekomstige CoD kon zijn.
Ik herkende het verhaal van de setting omdat het de setting was die ik gebruikte bij mijn reactie op de prijsvraag. Nou heb ik dus eigenlijk bijna de toekomst voorspeld maar ik heb niks gewonnen. Nada, noppes, niets, zero.
Dit was dus de reden dat ik lichtelijk geïrriteerd was. Verder vind ik jullie blad wel goed hoor (nothing to worry about).
Met vriendelijke groet,
Luuk Oosterhuis | Leeuwarden

Over uitslagen van prijsvragen gaan we nooit in discussie, maar misschien moet je eens een brief naar Treyarch schrijven dat je een rechtszaak wil beginnen omdat ze jouw concept hebben gejat. Dat zou je best wel eens een paar miljoen kunnen opleveren.



★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Hee PU mensen ik heb een vraag:
Vorige E3 werd Brothers in Arms: Furious Four aangekondigd maar er is voor de rest niks van bekendgemaakt. Dus mijn vraag is: is hij gecancelled of komt hij volgend jaar?
Niels Bindels | Teteringen

Hij staat nog steeds voor 2013 in de planning.

Yo, wad up gasten van de PU.
Ik heb drie vragen:
1. Waarom is Ward zo verslaafd aan Diablo 3?
2. Doen jullie aan zaterdagbaantjes?
3. E3 is alweer afgelopen wat vonden jullie het vetst?

Wouter blijf voetbal haten en blijf beter worden.
Tijs Houweling | Internet

① Ward klikt nu eenmaal graag.
② Nee, alleen Wouter brengt als bijbaantje elke maand de PU rond. Weet je meteen waarom ie zo vaak te laat komt.
③ De spareribs bij het eettentje naast de beurs.

Beste PU - Mensen,
Hier drie (redelijk) korte vraagjes:
1. Wanneer gaan jullie eens een game maken? Jullie hebben namelijk alles: agenda's, een site, het blad zelf, een soort van eigen tv-zender, enz.
2. Kan daar dan ook een eigen radiozender bij?
3. En... Wat is jullie raarste ervaring met een fan ooit?

Groeten,
H. Afman | Zaandam

① Die game zou in ieder geval een Gold Award krijgen ;-)
② Tuurlijk, als we toch bezig zijn...
③ We wachten eigenlijk nog op een bloedmooie vrouwelijke PU-fan die naakt een slagroomtaart komt brengen.

Geachte gasten, jullie blad is supervet. Vooral de bijschriften zijn altijd errrug goed gedaan...
Oké, ik had dus een vraagje:
Binnenkort ga ik een PS Vita kopen, maar ik hoor weinig over bijvoorbeeld free roaming games met lekker veel schieten zoals in GTA en qua racegames is 't hetzelfde verhaal :-((
Hebben jullie al wat gehoord over Dirt, Need for Speed, Gran Turismo of zoiets voor de Vita?
Oh ja nog een ding! Veel succes met jullie blad!
Marcel v Dam | Internet

Dikke kans dat je wel wat antwoorden krijgt in onze E3 Special. Blader snel door naar pagina 031.

mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl

YO! ART



Beste PU mannen,
Jullie verrassen mij elke maand weer met jullie blad, ga zo door.
In verband met de uitbreiding voor Starcraft 2 Heart of the Swarm, heb ik voor jullie deze tekening gemaakt. Het is een baneling, een Alien die zichzelf opblaast met als doel zoveel mogelijk vijanden met zich mee te nemen.
Met vriendelijke groet,
Thomas Huizing | Emmen

Die lijkt inderdaad sprekend op een islamitische zelfmoordterrorist...



KULUM



twitter.com/arminvanbuuren

Op reis naar:
Overal waar ze willen dat ik draai.





Speelt:
Uncharted 3, Black Ops





Deze maand een gast-kulum van niemand minder dan Armin van Buuren. Op deze pagina beschrijft de beste dj van de wereld hoe hij als gastredacteur van de PU de E3 heeft ervaren.

GAMEZOLDER

Op mijn gamezolder staan alle moderne consoles, een 3D TV, flink wat 5.1 sound, een lifesize Darth Vader en een lifesize R2D2. Ooit heb ik mezelf plechtig beloofd om ook na mijn tijd met de Atari 2600, Commodore 64, MegaDrive en met name Nintendo 64 een gepassioneerd gamer te blijven, maar het laatste spel dat ik recent helemaal uit heb kunnen spelen, is Uncharted 3. Ik heb te weinig tijd.
Toch moest en zou ik naar de E3. En van PU mocht ik mee!



SONY

In mei en juni had ik een tour in de VS met optredens in bijna alle grote steden. Maandag 6 juni en dinsdag 7 juni had ik echter speciaal vrijgehouden voor de E3 en ik heb een goede indruk gekregen van het hele circus.
Mijn E3-ervaring begon bij de perspresentatie van Sony PlayStation in de Los Angeles Sports Arena. Het bizarre toeval wil dat ik in 2008 in diezelfde arena een show had gegeven voor 35.000 man. Het geluid bij de Sony-presentatie was in ieder geval zeker zo hard als bij mijn eigen show.
Ondanks het uitblijven van 'grote' aankondigingen, was ik toch wel heel blij met een



aantal nieuwe titels, zoals The Last of Us. Ik heb mijn ook tourmanager nu eindelijk kunnen overtuigen, en die PlayStation Vita gaan we zeker halen om in het vliegtuig tegen elkaar te kunnen spelen!
Helaas hebben we de perspresentatie bij Ubisoft gemist, maar ik hoorde na afloop iedereen over Watch Dogs. Dat was echt de hype van de E3 dit jaar. Later op de dag heb ik nog wel een meeting gehad met de grote baas van Ubisoft op muziekgebied. Wordt vervolgd zullen we maar zeggen.

ZOMBIU

Dinsdag naar de beurs! Ik voelde me weer 15, toen ik voor het eerst naar Euro Disney ging. Bij de ingang liepen we Master Chief tegen het lijf. Halo is ongeveer de reden waarom ik een Xbox 360 heb aangeschaft, dus dat was een mooie start.
We begonnen bij Nintendo. De Wii U is een must voor mij. Nu de 3D-hype over lijkt te zijn, is dual screen de next big thing. ZombiU ga ik zeker halen. Wel bizar dat Nintendo zelfs een jaar na het bekendmaken van de Wii U nog geen releasedatum kon noemen. Er komen flink wat titels uit op de Wii U, dus lang kan het niet meer duren.





BLACK OPS II

Andere hoogtepunten voor mij waren een bezoek aan de Bethesda stand (Skyrim baby!) en een 'behind closed doors' bij de Activision stand voor de release van het jaar: Black Ops II. Binnen kregen we een voorstukje te zien van de Singapore en Los Angeles levels uit de singleplayer. Ik vond met name de views vanuit de lucht erg cool. Ook werd met veel bombarie verteld dat dit spel niet lineair is. Je manier van spelen beïnvloedt de verhaallijn. Ik ben benieuwd hoe dat in de praktijk uitpakt. Het maken van zo'n spel als Black Ops II is bijna een militaire operatie. Dat vermoedde ik al, maar kreeg dat nu ook bevestigd door eigenaar van de studio van Activision. Driehonderd man werken twee jaar keihard om zo'n spel te bouwen. En dat alles in het diepste



geheim. Zelfs het daadwerkelijk drukken van de blu-ray schijfjes voor de handel gebeurt op het allerlaatste moment om te zorgen dat het risico van lekken zo klein mogelijk is.
Het is een wereld waarvan ik het bestaan wel vermoedde maar niet kende. Ik ga in ieder geval de komende maanden maar weer eens flink wat uren op mijn gamezolder doorbrengen.
Oh ja, samen met PU heb ik gesproken met de militaire adviseur van Activision; check de site voor het filmpje.

PES League
Nederland

BEN JIJ DE BESTE PES-SPELER VAN NEDERLAND?

KWALIFICEER JE TIJDENS ÉÉN VAN DE VOORRONDES OP:

- **5 augustus** in de Gamemania winkel te Utrecht
- **12 augustus** in de Wolff bioscoop te Groningen
- **26 augustus** in Grand Café Frankendael te Amsterdam





TIJDENS HET EVENEMENT ZAL
ER WORDEN GESPEELD MET PES 2012.

VOOR MEER INFO CHECK:
WWW.FACEBOOK.COM/PESLEAGUENL











Power Spy

- De E3 is altijd de mooiste tijd van het jaar voor de Powerspy. Niet vanwege de games en de aankondigingen, die kunnen de Powerspy gestolen worden, ook niet vanwege de babes, als de Powerspy in plastic wil knijpen, koopt hij wel een badeend, maar omdat de roddeldichtheid per vierkante meter nergens hoger is dan in LA.

- Ook dit jaar ging het journaille weer los met zwammen in de wandelgangen (wat logisch is, want er is nogal wat gang in het LA Convention Center) onder het motto 'als jullie dan niet met verrassingen komen, dan verzinnen we ze zelf wel.'

- Neem bijvoorbeeld het gerucht dat Google samen met een aantal andere partijen bezig zou zijn om een nieuwe PC-based console te bouwen.

- Deze samenwerking zou één voordeel hebben: je zult je shit in ieder geval vrij makkelijk kunnen vinden on- en offline.

- Of de vele verhalen dat de nieuwe PlayStation en Xbox mogelijk in je TV ingebouwd zullen worden.

- Dat vindt de Powerspy cool op één voorwaarde: dat als zijn console de Red Ring krijgt, dan ook niet meteen zijn TV naar de klote is.

- Voor het eerst scoorde Nintendo's Reggie Fils Aime niet op de E3. Naam dus maar veranderen in Reggie Fails Aime?

- Waren dat goedkope grappen? Ach, de Powerspy verlaagt zich slechts tot het niveau van de Amerikaanse humor op de E3.

- De enige die echt grappig was on stage was Ubisoft's über minion Yves Guillemot.

- Alleen was dat niet zijn bedoeling.

- Het was niet bepaald de E3 van de handhelds. Bij zowel Sony als Nintendo kregen de PS Vita en 3DS slechts een paar luttele minuten tijd om indruk te maken.

- En maar niet begrijpen waarom die dingen slecht verkopen.

OPNIEUWS

TOP 5 Shooter alternatieven

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Dat zowel makers van stealthgames als action-adventures steeds meer shooter-elementen door hun gameplay roeren, geeft wel aan hoe dominant het genre is geworden. Je zou bijna vergeten dat er deze E3 ook goede alternatieven waren voor als je niet van kogels & guns houdt.



1 *RAYMAN LEGENDS* (Wii U)
Rayman Origins was al een pareltje en deze sequel kent dezelfde waanzinnige stijl en aangename gekte als zijn voorganger. De game is voorlopig Wii U-exclusief, maar a little birdy vertelde me dat de game uiteindelijk ook op PS3 en Xbox 360 te spelen zal zijn.



3 *NEED FOR SPEED: MOST WANTED* (MULTIPLATFORM)
De meesterlijke mannen van Criterion gaan van Most Wanted een mix maken tussen Burnout Paradise en Need for Speed. Een arcade-race match made in heaven?



4 *COMPANY OF HEROES 2* (PC)
THQ had slechts een peeskamertje op de tweede verdieping afgehuurd om in de luwte een trio games te tonen. Company of Heroes 2 maakte opnieuw duidelijk waarom Relic tot de absolute top van de RTS-ontwikkelaars hoort.

2 *SIMCITY* (PC)
De oude meester is terug! Tenminste, Maxis hoopt na 37865 Sims-games te laten zien dat men het maken van een toffe citybuildgame nog niet verleerd is.



5 *THE ELDER SCROLLS ONLINE* (PC)
Het wordt een pittig gevecht voor Bethesda om het op te nemen tegen Blizzard, BioWare, ArenaNet en SOE Online maar voor fans van TES gaat met deze MMO een droom in vervulling.



Eerste next-gen game
Star Wars 1313

door **Jeroen**
twitter.com/jeroenroding

Geen nieuwe consoles op de E3, maar het gerucht ging dat Sony wel degelijk van plan was haar nieuwe PlayStation te tonen, maar dat dit op het allerlaatste moment werd teruggetrokken.

In de wandelgangen werd beweerd dat de introductie van de PlayStation 4 niet doorging omdat er wat problemen waren met de chip. En dus kregen we een te lange presentatie van Wonderbook voorgeschoteld. Er was dus geen next-gen te bekennen... Of toch?



LucasArts gaf met square Enix demonstraties van hun 'next-gen' games. Waarbij Star Wars 1313 een heuse speelbare demo was. Hij werd alleen gedemonstreerd op de PC en ook werden er nog geen andere platformen genoemd waar de game op gaat verschijnen, en dat voedde de geruchtenstroom alleen maar meer. Wordt Star Wars 1313 dan de eerste echte next-gen game?

Kirby, Kirby en nog eens Kirby> zes keer Kirby op één disc

door Jurjen

Ik heb de game nergens op de E3 kunnen vinden, maar hij is wel in de E3-periode aangekondigd: Kirby: 20th Anniversary voor de Wii.

De disc bevat de drie Dream Land-titels die oorspronkelijk voor de Game Boy verschenen, aangevuld met Kirby's Adventure (NES), Kirby Super Star (SNES) en Kirby 64 (die oorspronkelijk dus voor de N64 verscheen).
Zelf heb ik niet zoveel met dit soort verzamelingen, ik heb de games allemaal al gespeeld en er worden geen verrijkende toevoegingen beloofd, maar gezien het succes van een vergelijkbare Mario-disc in 2010 is hier blijkbaar een markt voor.
En natuurlijk is de bijgeleverde soundtrack-cd een mooie bonus voor de fans.

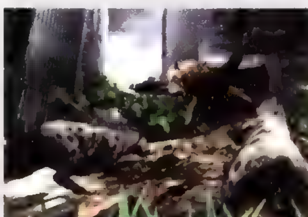
krokodillen met rode pantoffels

TOP 3 Obscure spellen op de E3

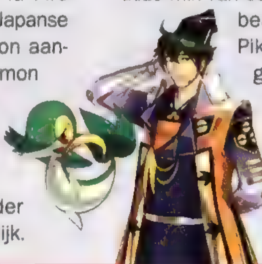
door: Jurjen
twitter.com/JurjenT

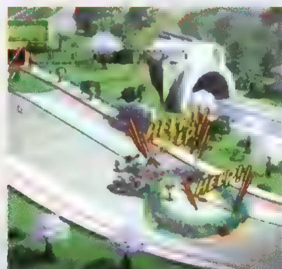
Het is logisch dat de toptitels op de E3 alle aandacht opeisten. Wel jammer dat andere leuke, maar minder aansprekende titels daardoor wat ondersneeuwden. Dat wil ik met deze top 3 graag een beetje compenseren.

1 TOKYO JUNGLE (PS3)
Ik speelde met een krokodil en at konijnen. Ik kleedde de krokodil aan met rode pantoffels. Ik speelde met een reebok en ging paren om een next-gen reebok te unlocken. Honderden dieren, talloze mogelijkheden, totale gekte, dikke fun.



2 POKÉMON CONQUEST (DS)
Turn-based strategy à la Fire Emblem, maar dan met Japanse krijgsheren die Pokémon aanvoeren. Vliegende Pokémon kun je over gaten sturen, water-Pokémon over waterpartijen, enzovoort. Misschien wel diepgaander dan Fire Emblem, eigenlijk.





3 PROJECT P-100 (Wii U)
Van Platinum games, de makers van Bayonetta en Vanquish. Heb je je aandacht? Terecht, want deze mix van een sidescrolling beat 'em up en Pikmin zit zo vol geweldige ideeën dat het op de E3 een zeldzaam eilandje van originaliteit was.

Op het nippertje

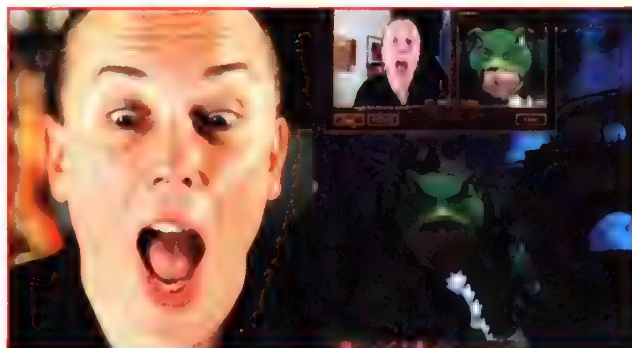
Leuke dingetjes van Sony Online

Goed dat ik één uur voor het sluiten van de beurs nog even snel naar binnen glipte bij de stand van Sony Online Entertainment, want daar kwam ik toch nog wat leuke dingetjes tegen.

door Jan
twitter.com/janmeijroos

Uiteraard waren er updates en uitbreidingen voor SOE's bestaande games, te weten DC Universe Online, EverQuest II, Free Realms , Star Wars: Clone Wars Adventures en Vanguard Saga of Heroes. Stuk voor stuk titels die wellicht niet bij iedereen op de radar staan maar redelijk succesvol zijn.
Nieuw waren de free to play, in-de-maak titels Bullet Run en Wizardy Online. Grootste indruk maakte echter PlanetSide 2, een fraaie ogende MMO shooter met land- en luchtvoertuigen. Denk Battlefield meets sciencefiction met gigantische uitgestrekte maps/werelden (zie screen links).
Daarnaast werd SOEmote geïntroduceerd, een techniek waarmee spelers - met behulp van de camera´s en microfoons in laptop of monitors - hun eigen gezichtsuitdrukkingen, mimiek en stem kunnen kopiëren en op die van hun spelpersonage in SOE MMO-games kunnen plakken (zie screen rechts). Dus als je een lizard speelt in Everquest II kan die dus jouw tronie en stem meekrijgen. Hoe cool is dat?





Smart-TV's vs. consoles

» Het post-console-tijdperk nadert ?!

door: Jurjen
twitter.com/JurjenT

Het kan je zijn ontgaan in al het E3-geweld, maar er worden flinke stappen gezet in het zogenaamde 'cloud gaming'-model.

Het wordt spannend nu cloud gaming-diensten Gaikai en Onlive overeenkomsten hebben gesloten met respectievelijk Samsung en LG.
Voor wie het niet gevolgd heeft: in de nieuwste smart-tv's van deze fabrikanten worden standaard cloud gaming-functies ingebouwd.
Het komt erop neer dat je bij zo'n tv alleen een PC-controller (draadloos) hoeft aan te sluiten om games als Darksiders 2 en Hawken te kunnen spelen, geheel zonder console (omdat de game vanaf externe servers wordt gestreamed).
Zoals Gaikai's David Perry het zei tijdens mijn interview met hem: "binnenkort zijn er naast de PC dus vier voorname gameplatformen voor hardcore gamers: die van Sony, Nintendo, Microsoft en... Samsung."

Power Spy

- Ere wie ere toekomt; Ubisoft redde deze E3 met een meesterlijke persconferentie.
- Hoewel het natuurlijk vreemd is dat een game die eigenlijk helemaal niks nieuws doet, behalve dan verrassend zijn, Watch Dogs, de show stal bij de media. De journalisten grepen dus elke strohalm aan.
- Beetje als blij zijn als wanneer Oranje er tijdens het EK in slaagt om de bal meer dan één keer naar elkaar te passen.
- Absoluut dieptepunt van deze E3 was natuurlijk de Nintendo persconferentie.
- Link vond die blijkbaar zo kut dat hij niet kwam opdagen.
- En wie had de uitsmijter van de Nintendo persconferentie bedacht? Kon nou niemand iets spectaculairders bedenken dan het vuurwerk in Nintendo Land?!
- Hoogtepunt van de Nintendo persconferentie? Dat we weer naar buiten mochten.
- Het was volgens alle aanwezige journalisten beter geweest als Miyamoto op de persconferentie niet vertaald was.
- Het klinkt immers beter als je moet melden dat de persconferentie ruk was omdat je het niet verstond, dan omdat alle teksten en games tergend waren.
- Meest bizarre aankondiging van deze E3 was met afstand het bericht dat Nintendo de berichtjes in Miiverse allemaal gaat moderaten.
- Zie je het voor je, een callcenter vol Japanners die tienduizenden messages zitten door te spitten op zoek naar verborgen fucks, tits en schijt?
- En wie moderate de Lapse tweets, of die in Zuid Soedanees dialect?
- Bij de Powerspy rees meteen de vraag of Nintendo wel goed had nagedacht voordat ze dit besluit namen.
- Maar goed, dat kunnen we überhaupt zeggen over de hele E3 van Nintendo.
- Ken je die mop van GTA V op de E3? Die was er niet.

Power Spy

OPNIEUWS

● Weinig echt FIFA 13-nieuws op deze E3, maar dat is natuurlijk omdat die Amerikanen voor geen hol kunnen voetballen.

● Hoewel wij Hollanders voorlopig ook maar even onze grote mond moeten houden.

● Voor Jan was deze E3 op persoonlijk vlak een drama. De twee games waar hij zo op hoopte, Half-Life 3 en Thief 4, schitterden door afwezigheid.

● Van Half-Life wisten we eigenlijk wel zeker dat de game niet zou worden aangekondigd. De kans dat Valve binnenkort met een hybride auto komt, is groter dan dat ze een nieuwe Half-Life uitbrengen.

● Maar dat Thief 4 er niet was, temperde toch wel de vreugde bij onze Jan. Helemaal omdat in de E3-wandelgangen werd gefluisterd dat dit vervolg wel eens helemaal niet meer zou kunnen uitkomen omdat veel van de topmedewerkers bij de developer zijn weggelopen.

● Dat deden ze natuurlijk wel heel sneaky.

● Fans van het survival horrorgenre hadden ook geen beste E3. Het enige waar je van schrok bij de demo's van de twee topgames, Dead Space 3 en Resident Evil 6, was de aanblik van de totaal veranderde gameplay.

● Hollywood had duidelijk ook hier zijn intree gedaan met veel snelheid en een shitload aan actie, terwijl dat een paar jaar terug juist totaal het omgekeerde was.

● Precies, net zoals Oranje acteerde op het EK.

● Alleen was die ellende na drie keer anderhalf uur klaar en duren de twee games hopelijk wat langer.

● Of ze moeten het tempo zo belachelijk hoog hebben opgeschroefd dat de term 'survival' voortaan staat voor jouw conditiepeil dat benodigd is om de actie bij te kunnen houden.

SHOOTER GALORE

Mag het een kogeltje minder?


Bullet Run

In de ogen van developers zijn en blijven wij gamers trigger-happy. Er kwamen afgelopen E3 dan ook best een paar schietspelletjes voorbij. Lees het maar...

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos


Alien: Colonial Marines

Medal of Honor: Warfighter, Crysis 3, Battlefield 3: Premium, James Bond: Legends, Alien: Colonial Marines, CoD: Black Ops II, Borderlands 2, Spec Ops: The Line, Far Cry 3, Halo 4, Gears of Wars: Judgment, ArmA 3, Bullet Run, Dust 541, Hawken, Metro: Last Light, Rekoil, PlanetSide 2, ShootMania Storm en Sniper: Ghost Warrior. En zonder al te veel fantasie zou je Lost Planet 3, Resident Evil 3 & Dead Space 3 daar ook nog bij kunnen voegen. Pfffffffffff....


ShootMania Storm

Zum kotzen

E3 zou ouderwets zijn

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

De kritiek op de E3 beperkte zich dit jaar niet tot het prijsniveau van het voedsel en de saaiheid van de persconferenties...

Veel mensen vonden de beurs geen afspiegeling van de game-industrie meer. Te veel aandacht voor consoles, te weinig voor social- en mobile games, terwijl daar vandaag de dag toch een flink deel van het geld mee verdiend wordt.

Ik moet lichtelijk kotsen van dit verhaal, vind het gezwam van een stel gefrustreerde indie-developers. Noem mij een paar mobile of social games die de impact hebben van Tomb Raider, Black Ops II of The Last of Us? Of een mobile game waar je een jaar op wacht? Precies.

Social en mobile games zijn leuk voor erbij, maar ze bieden nog lang niet het niveau van passie, enthousiasme en entertainment van een 'echte game'. En laat het bij de E3 nou juist om passie, enthousiasme en entertainment gaan. Okay, plus de jetsers van de boothbabes.



"We weten nog niet of we een remake van Zelda: A Link to the Past voor de 3DS gaan maken, want we kunnen natuurlijk ook een remake van Majora's Mask gaan maken."



Hoe aantrekkelijk het ook allemaal klinkt: wat dacht je van een compleet nieuwe Zelda voor de 3DS, Miyamoto?

"Darksiders 2 is zeer interessant, maar volgens mij kan ik dat team ook heel andere interessante games laten maken."

Ho ho, meneertje Rubin. De Darksiders-serie zou uit vier delen bestaan, één deel voor elk van de Four Horsemen of the Apocalypse, weet u nog?

TOP 3

Waar waren ze?

Ontbrekende Nintendo-dingen op de E3

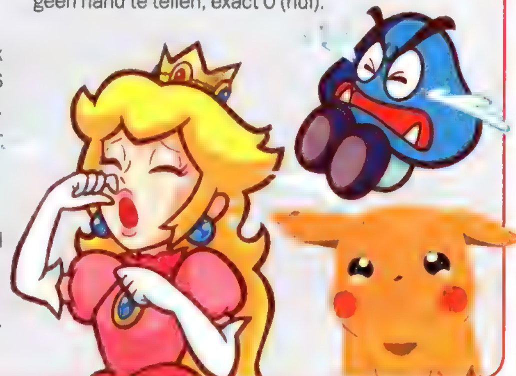
Wanneer ik alles wil opnoemen wat ik de afgelopen E3 van Nintendo heb gemist, is Opnieuws snel gevuld. Maar de volgende ontbrekende Nintendo-dingen wil ik toch niet ongenoemd laten.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

1 EEN NIEUWE DS
Op de E3 zei Miyamoto desgevraagd nog doodleuk dat er geen nieuwe versie van de Nintendo 3DS komt omdat hij helemaal tevreden is met het ding. Twee weken ná de E3 wordt alsnog de 3DS XL aangekondigd. Lekker duidelijk weer, Nintendo.

2 ZELDA VOOR Wii U
Ik begrijp best dat Nintendo de aandacht eerst wil richten op de lanceringsperiode, maar het had mijn enthousiasme zeker aangewakkerd als er ook al iets voor de verre toekomst van Wii U was getoond. Iets als Zelda of Smash Bros. bijvoorbeeld.

3 Wii-SPELLEN
Stel, je hebt een Wii en daar ben je tevreden mee (die mensen bestaan). Dan was dit de slechtste E3 die je ooit hebt beleefd. Het aantal nieuwe Wii-spellen dat Nintendo presenteerde, was namelijk op geen hand te tellen, exact 0 (nul).





COMMENTAAR | JAN

twitter.com/janmeijroos



WAS DE E3 2012 EEN HELE DIKKE FLOP?

Niet eerder werd er zo fel en zo veel gebitched op de E3 als dit jaar. Op zich is dat sentiment wel te verklaren: nieuwe aankondigingen waren er weinig, de grote drie konden niet vlammen op hun persconferenties, de Wii U en Nintendo in het bijzonder wisten geen revanche te nemen na de chaos van vorig jaar en er ontbraken ook nog eens de nodige games die wel al aangekondigd waren.

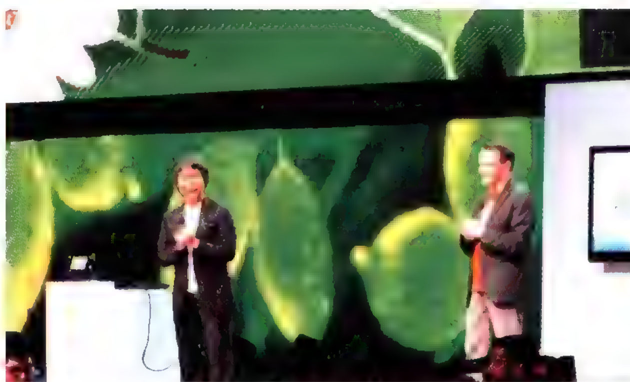
Om de E3 dan maar helemaal af te schrijven gaat mij echter te ver, en het een flop noemen, slaat gewoon nergens op. Waar kun je drie dagen lang zoveel games voor het eerst zien en spelen? Waar spreek je zoveel developers tegelijkertijd op één plek? Waar kun je zo goed peilen hoe de biz ervoor staat? Juist, dat kan alleen op de E3.

Feit blijft dat dit duidelijk een overgangsjaar was en dat hopelijk volgend jaar, met al het potentiële next-gen geweld, het dak van het Convention Center er ouderwets af gaat! ■

TOP 5 Positieve dingen van de Nintendo persco

Nog nooit is er zoveel gemopperd over een persconferentie als over die van Nintendo. Maar was er dan helemaal niks positiefs over te melden? Jawel, hoor.

door. JJ
twitter.com/GKJJ



1. We hebben wel heerlijk kunnen lachen om die shit.
2. Ze hebben geen aanschafprijs genoemd voor de Wii U, wat slim is want elke euro is momenteel te veel voor hetgeen we weten over dit apparaat.
3. Hij duurde maar dik een uur, twee uur van die narigheid was nog erger geweest.
4. Miyamoto en zijn tolk praatten door elkaar heen wat wel zo fijn was, anders had die ellende nog langer geduurd.
5. Jurjen is weer even op zijn plek gezet, want hij begon in de weken voor de E3 de nodige babbels te krijgen.

KONAMI BESCHULDIGT EA

Voetbalbeef

Hoewel PES 2013 en FIFA 13 niet echt big time scoorden op de E3 (Amerikanen vinden een ronde bal raar), was er toch wel een relletje in footieland te bespeuren.

door. JJ
twitter.com/GKJJ

PES-voorman Jon Murphy (Seabass heeft inmiddels de Huntelaar-rol toebedeeld gekregen) meldde aan wie het maar wilde horen, dat FIFA zo goed was geworden omdat ze PES hebben gekopieerd. En dat EA er bewust voor zorgt dat Konami de licenties niet meer krijgt.
Ik vind echter dat Murphy een beetje sneu bezig is op deze manier. Tuurlijk heeft FIFA gekeken naar PES. Voetbal is een gamegenre met maar weinig speelruimte. Je kunt niet opeens compleet andere gameplay uitvinden om maar origineel te zijn. Je wil de beste footiesim maken, en dus neem je PES als uitgangspunt. Murphy zou er beter aan doen naar zichzelf te kijken. EA heeft niet zozeer gewonnen als Konami verloren. Ze zijn de magie kwijt. En wat die licenties betreft, is het helemaal 'huilie, huilie'. Zo gaat dat nu eenmaal in een commerciële wereld. Het is geen communisme. Diegene met de licenties staat het sterkst en als je daar het alleenrecht voor kan claimen door extra te betalen, dan doe je dat. Dat geld verdien je immers dubbel en dwars terug.
Nee, Konami moet gewoon keihard aan de slag om hun game weer goed te krijgen en niet zeuren.



Vermoedelijk iets te veel gekopt, die Murphy.

Power Spy

- De Powerspy zal niet te veel over het EK zeggen, de wond is nog te vers, maar zelfs Ed had het in FIFA beter gedaan dan die gasten in Oekraïne.
- En Ed kan er echt helemaal geen hol van.
- Een van de grootste blunders van deze E3 was zonder twijfel de presentatie van Wonderbook op de Sony persconferentie. Zo'n beetje alles wat fout kon gaan bij deze demo, ging ook fout.
- Waarmee Sony alle vooroordelen van gamers, dat boeken saai, traag en suf zijn, meteen bevestigde.
- Overigens gelooft de Powerspy wel in Wonderbook. Het is van de schrijfster van Harry Potter en al zou zij op een vel papier kotsen en dat inlijsten, dan nog verkoopt het.
- Magie hè.
- Het was natuurlijk erg leuk dat Usher optrad tijdens de Microsoft persconferentie, maar het was wel zo prettig geweest als hij zuiver had gezongen en in de maat had gedanst.
- En het kan niet hebben gelegen aan het vroege tijdstip dat Usher op moest treden. Juist dan zou de coke van de nacht ervoor nog niet uitgewerkt moeten zijn.

Power Spy

● Grootste verrassing tijdens de E3 was eigenlijk dat Maarten geen problemen over zich afriep. Hij verloor geen sleutels in een afgesloten auto noch brak of kneusde hij iets.

● Zou hij met het kortwieken van zijn lokken ook al zijn streken verloren hebben?

● Of voelt hij zich meer verantwoordelijk nu hij de hoofdredacteur is?

● In beide gevallen zou dat erg triest zijn.

● Sam ging uiteindelijk toch niet mee naar LA toen hij hoorde dat boothbabes alleen maar aardig tegen je doen omdat dit hun werk is en ze niet te versieren zijn.

● Want wat moet je anders doen op de E3?

● Vlak na afloop van de E3 gaf de baas van Take 2 in een interview aan dat hij nog niet overtuigd was van de Wii U.

● Hij was niet de enige.

● Waar Take 2 blijkbaar ook niet overtuigd van was, was BioShock Infinite. Die stond er namelijk niet.

● Waardoor de Powerspy niet helemaal overtuigd is van het geestelijk welzijn van deze bobo.

● De Tomb Raider-demo op de E3 was een van de beste op de show. Lara is weer helemaal terug.

● Alleen met het gekreun in de demo had het wel iets minder gekund. Mix je een porno-flic met een tenniswedstrijd van Sharapova, dan nog hoor je minder gekerm.

● De Powerspy vraagt zich af hoeveel mannelijke journalisten bij deze demo een erectie hebben gekregen.

● Afgaande op hun geeky uiterlijk en het stiekeme gekwijl over de boothbabes, heel wat.

● Opmerkelijke rol van Peter Molyneux op deze E3. Nu hij weg is bij Microsoft Game Studios en zijn nieuwe bedrijf nog in de opstartfase zit, had hij de tijd om journalist voor een Amerikaans tv-station te spelen.

»



Janus Meijrosius

E3 edition

Op de afgelopen E3 zagen we slechts een glimp van wat next-gen ons straks te bieden heeft: de Unreal 4 engine, de nieuwe techniek achter Star Wars 1313 en de nieuwe engine van Square Enix.

De Glazen Bol weet echter nu al dat men op de E3 van 2013 helemaal losgaat met next-generation games en hardware.

Ik voorspel hierbij dan ook dat zowel Sony als Microsoft hun nieuwe consoles ten doop zullen houden volgend jaar, en dat EA, Ubisoft en Activision next-gen games zullen hebben om te showen. Ik denk dat ik nu vast mijn tickets voor volgend jaar boek!

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Nooit meer Koreaanse meuk

Niet alleen bleven dit jaar een aantal grote jongens weg (Rockstar, Blizzard, THQ) dat gold nog meer voor de kleintjes die normaal hun plekje hebben in de beruchte Kentia-hal.

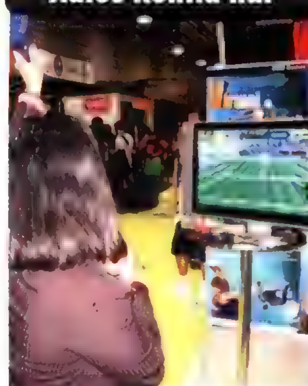
door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Ik laat daar in principe geen traan om, maar ik heb wel wat fraaie herinneringen aan de Kentia-hal. Als je daar iets moest doen, voelde dat eigenlijk als een soort van straf.

In die hal stonden namelijk alleen maar bedrijven waar niemand interesse in had. En dus, áls er een keer een journalist kwam, stormden de vele, vooral Koreaanse gamebedrijven, echt als een gek op je af om je niet meer los te laten. Waardoor je dus zo een minuut of twintig moest luisteren naar een verhaal over een inferieure MMO die nooit in Europa uit zou komen.

Ook heb ik daar mijn enige afspraak gehad met een bedrijf dat niet bestond. Plek 132A, waar ik moest zijn, was slechts een stuk leeg tapijt. Pijnlijk...

Adios Kentia hal



Reclame komt goed uit de verf

Vrijwel pal naast het Convention Center ligt een groot flatgebouwencomplex met drie lange blinde muren waar je mooi reclame op kunt maken. En dat doen ze dan ook trouw elk jaar.

Maar als je denkt dat ze die boel er effe opplakken, no way. Het is allemaal handwerk... Zal wel niet in een uurtje klaar zijn geweest.



New York, Atlanta, Miami?

E3 niet langer in LA?

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Dat er een E3 in 2013 komt is zeker, dat de beurs weer in Los Angeles plaatsvindt niet.

Omdat er een nieuwe sporthal gebouwd gaat worden, moet er mogelijk een hal van het LA Convention Center verdwijnen. En zonder die hal komt de verbinding tussen de hallen van de E3 in gevaar. De E3 zou dan echt uit losse delen bestaan, en dat is geen optie.

Omdat de 45.000 bezoekers van de E3 de stad LA jaarlijks dik veertig miljoen dollar opleveren, bieden nieuwe steden zich in rap tempo aan. En dus moet je niet gek opkijken als de PU-crew hun items volgend jaar vanuit een villa in Atlanta, Miami, New Orleans of New York presenteert.

Wil je de PU baklappen ook eens 'in levenden lijve' aanschouwen? Kijk dan naar PU.NL/PU-TV



AWK-WARD: E3 2012

Weken, nee maandenlang, werd er gesmeekt om een nieuwe Awk-Ward aflevering op PU-TV. En telkens moesten we weer zeggen: hij komt als hij komt. Inmiddels is het zover. Bereid je voor op ongebreideld vermaak van de E3 beursvloer met een Ward die geen enkele gêne kent, op meerdere poezelige teentjes trapt en en passant een stuk of wat boothbabes om zijn vingers windt.



pu.nl/awkward-e3



ARMIN CHECKT BLACK OPS II

Toen Armin met ons de beursvloer op ging, nam Ward hem mee om behind closed doors Black Ops II te checken. De beste DJ ter wereld bleek een groot fan en ging zelfs zo op in zijn rol van interviewer dat hij bij het vraaggesprek met Mark Lamia, Ward tot figurant degradeerde. En om zijn internationale fans ook eens van PU-TV mee te laten genieten, deden we alles in het Engels!



pu.nl/armin-blackops





EINDE VOOR THE LAST GUARDIAN?

The Last Guardian was voor de tweede keer op rij niet aanwezig op de E3.



Dat, plus het geroezemoes van de afgelopen maanden (teamleden die opstapten, lead designers die freelance de game gingen afmaken) doet vrezen voor de voortgang van de titel.
Toen ik Jim Ryan sprak, de Europese baas van Sony PlayStation, vroeg ik hem wat de status was van de game. Ryan was kortaf: "I cannot comment on that". Toen ik hem vroeg of hij tenminste kon bevestigen of de game nog levend was, kreeg ik opnieuw hetzelfde "I cannot comment on that" als antwoord.
Ik vrees dat The Last Guardian verder van ons verwijderd is dan ooit. Snif.

MINDER LEF BIJ GAMEPUBLISHERS

Het gaat niet echt goed in game-industrie en dat zie je ook aan het aantal games dat er op de beurs getoond werd. Dat was echt minder groot dan voorheen.

door JJ
twitter.com/GKJJ

Publishers nemen minder risico en focussen zich vrijwel alleen op games waarvan ze overtuigd zijn dat ze succesvol zullen zijn. Op een lucky shot wordt niet meer gewed.
Kijk maar eens naar EA, voorheen altijd goed voor minstens tien games, nu haalden ze dat aantal niet. En omdat er minder games worden ontwikkeld en gepushed, ontbraken er ook meerdere games waar sommigen van ons stiekem op gehoopt hadden…


Agent

THIEF 4
Reden: Sorry Jan, maar dit ziet er niet goed uit. De game was niet alleen niet aanwezig, het rommelt ook binnen de studio waar toptalenten zijn vertrokken.
E3 2013: Als je na jaren ontwikkelen nog niks kan tonen, dan is er weinig hoop meer. Behalve bij Jan.

HALF-LIFE 3
Reden: Valve gaat een console bouwen en heeft geen zin meer om games te maken. Veel te veel gedoe.
E3 2013: Tuurlijk joh…

BEYOND GOOD & EVIL 2
Reden: Twee verrassingen zou te pijnlijk zijn geweest voor de concurrentie, dus hield Ubisoft zich in.
E3 2013: Alleen als het een verrassing is. Dus komt ie er niet… Snappie?

LEGEND OF ZELDA Wii U
Reden: Omdat Nintendo gek is.
E3 2013: We dachten op de E3 van 2011 ook dat Nintendo niet dieper kon zakken.

BIOSHOCK INFINITE
Reden: Weet jij het?
E3 2013: We mogen toch wel hopen dat die game dan al uit is…

THE LAST GUARDIAN
Reden: Weet Sony het zelf wel?
E3 2013: Na die enorme leegloop bij de studio moeten er natuurlijk nog wel mensen over zijn om de game af te maken.

AGENT
Reden: Rockstar is te cool om twee games per jaar uit te geven.
E3 2013: Geen rechercheur die deze game ooit nog vindt.

Hier de 'hoogstepunten' van de afgelopen maand.



TOP 5 GAMES UIT LA

Jan neemt je mee naar vijf typische locaties in Los Angeles. Tijdens deze bezoekjes bespreekt hij zijn persoonlijke top 5 aan games die in LA gemaakt zijn of zich afspelen in de 'stad der engelen'. Zo leer je LA kennen aan de hand van games én heeft Jan een perfecte auditietape om Floortje Dessing te vervangen.


pu.nl/top5LA

Pikmin wordt geen Pikplus

Het was niet de E3 van Nintendo en dan drukken we het nog voorzichtig uit. En dat hadden Reggie, Iwata en Miyamoto ook door toen ze met deze pose probeerden te redden wat er te redden viel. Tevergeefs…



Power Spy

- Wat hem in staat stelde voor het eerst in zijn leven een game af te zeiken vóórdat hij uitkwam.
- Zowel Microsoft (Smart Glasses), Sony (PS Vita) als Nintendo (Wii U) willen dus dat je met twee devices tegelijk gaat gamen.
- Waarmee je vrouwen met een enorm probleem opzadelt omdat ze niet kunnen multitasken.
- Nu konden vrouwen sowieso al niet gamen…
- Wat je ook vindt van deze E3, de Powerspy heeft in ieder geval weer een hoop geleerd.
- Zo kent hij dankzij de host van Ubisoft's persconferentie, Aisha Tyler, de term 'Girl Wood' oftewel de vrouwelijke erectie.
- Wouter trok wit weg toen hij visualiseerde hoe dit er bij vrouwen uitzag.
- Sindsdien moet bij hem het licht aan in bed.
- De Powerspy weet nu ook dat Ed perfect kan koken en Wouter niet van champignons houdt.
- En dat je met alle journalisten samen heel hard kan schreeuwen dat je next-gens wil zien, maar dat de industrie zich hier geen hol van aantrekt.
- Of dat alles te koop is binnen de game-industrie getuige de aanschaf van UFC door EA, terwijl UFC-baas Dana White EA een jaar terug nog keihard haatte.
- Is een beetje alsof Wilders opeens een deal met moslims sluit en alle christenen het land uit wil zetten.
- Of dat het nog steeds geen pretje is om te schijten op de E3 met slechts twintig wc's op een rij met een dun, aan de onderkant open, schotje ertussen waardoor je al die dikke gasten keihard hoort pruttelen.
- Zelfs Wouter kreeg er constipatie van.
- En de Powerspy heeft geleerd dat hij volgend jaar gewoon weer gaat. Hij heeft in LA in ieder geval een dikke week zon in de zomer gehad.



GUILD WARS 2



HEEFT ER VERTROUWEN IN

Volgens Ward is het tijd dat er een nieuwe vaandeldrager opstaat binnen het MMO-genre en hij acht Guild Wars 2 zeker in staat om die rol te vervullen. Wat er ook gebeurt, de game heeft zijn beeld van wat een MMORPG moet zijn in ieder geval ingrijpend veranderd.

In PU 2 van februari 2005 opende Jan zijn review van World of Warcraft als volgt: "Als er één massive multiplayer game is die het genre ook letterlijk bij de grote massa populair kan maken, dan is het World of Warcraft wel."
Het waren de dagen dat we spraken over de verkoop van 240.000 exemplaren op dag één, het betalen van een abonnement per maand, het verkennen van oneindige, virtuele werelden en het was de tijd dat het MMORPG-genre nog worstelde met een extreem nerdgehalte rondom games als Dark Age of Camelot, Everquest en Ultima.
World of Warcraft was stukken toegankelijker en was daarom voor veel gamers de aanleiding om het MMORPG-genre eens te verkennen. Zeven jaar later kunnen we daarom gerust stellen dat Jan helemaal gelijk heeft gekregen. Maar hoe nu verder?

Stilstand

In die zeven jaar is er veel veranderd, maar eigenlijk ook weer niet. World of Warcraft was (en is) in alle opzichten een succes. Dit had tot gevolg dat het genre werd overspoeld met (matige) klonen die net als WoW flink wilden cashen. Sommige deden het aardig, maar de meeste waren kansloos.
In zeven jaar tijd heeft sowieso geen enkele andere game WoW qua succes overtroffen en van zijn MMO-troon kunnen stoten. Met als gevolg dat het genre nog steeds als een polygame Amisch op paard en wagen ramvast zit binnen zijn eigen conventies, terwijl de wereld is veranderd en andere wensen heeft.
Het moment dat deze conventies worden doorbroken lijkt gelukkig aanstaande met de release van Guild Wars 2. Deze MMO gaat het allemaal anders doen en heeft de potentie om het genre daadwerkelijk op z'n kop te zetten.
Ik wil het echter geen 'potentiële WoW-beater' noemen, daarmee zou ik GW2 ook tekort doen. Ik zie deze game



Wat een inzet, wat een energie... die kan altijd nog rechtsback in het Nederlands Elftal worden.

namelijk eerder als de mogelijke start van een nieuw tijdperk binnen het genre zoals WoW dat zeven jaar geleden was. Een nieuw tijdperk waar, als je het mij vraagt, dringend behoefte aan is.

Heilige huisjes

Wil het genre vooruit dan moeten er ingrijpend dingen veranderen en moeten vanzelfsprekendheden en heilige huisjes worden verpulverd. GW2 doet dat.

Zo zetten ze de heilige drie-eenheid en basis van vrijwel iedere MMO van vandaag de dag bij het grof vuil. Weg met die rolverdeling in tank, healer en DPS! Iedereen kan in GW2 voor zichzelf zorgen, reviven vanaf het begin en heeft daardoor geen standaard rol in een groep.

Dit betekent dat je veel makkelijker een groep kan samenstellen voor een dungeon, en in plaats van te hopen dat iemand goed tankt en healt, moet je nu zelf de juiste positie kiezen binnen een gevecht. Daarnaast heb je een dodge move die je actief moet gebruiken; dus



weetje weetje

Ik heb nog geen irritant mechaniek ontdekt dat je min of meer dwingt om extra geld neer te tellen.

weetje weetje

De eerste Guild Wars ging maar liefst 6,5 miljoen keer over de toonbank. Daarmee staat de game op de achtste plek van de best verkochte PC-spellen aller tijden, net onder Half-Life en boven Minecraft en Diablo III.

simpelweg op cooldowns wachten en deze spammen, is er niet meer bij. Je moet nu echt reageren op wat je vijand doet.

Tijdens het spelen van een dungeon viel me op hoe verfrissend dit principe werkt. Hoewel je in eerste instantie zou denken dat dit systeem gedoemd is om te falen, heb je veel meer vrijheid. Als ik dood ging dan was ik gewoon niet slim bezig en kon ik vaak niemand anders als schuldige aanwijzen dan mezelf.

Dat wil niet zeggen dat je als elke class maar kan doen en laten wat je wil. Je moet nog steeds heel goed samenwerken, maar daarbij voelde de 'heilige drie-eenheid' allesbehalve noodzakelijk en dat is echt een verademing.

Unlock je skills

Met Diablo III, Mists of Pandaria (straks) en nu ook GW2 lijkt de skill tree op zijn retour. Zo unlock je in GW2 skills per class en wapentype door ze te gebruiken. Hierdoor heeft elk wapentype een groep skills die je geleidelijk vrijspeelt.

Zo kon ik bijvoorbeeld kiezen uit een 1-hand dagger die mij snelle spreuken opleverde of een 2-hand staff die mij sterkere spreuken gaf die weliswaar langzamer waren, maar een veel groter bereik hadden.

Gebruik je een wapen lang genoeg dan kun je het uitbouwen tot vijf skills per wapen. Dat duurt geen uren, maar eerder een paar minuten. Wil je snel wisselen tussen skills omdat de situatie er om schreeuwt? Dat kan door

"De mogelijke start van een nieuw tijdperk binnen het genre."

simpel via een quick swap-knop van wapen te wisselen.

Naast deze vijf skills van je wapen heb je nog een healing en dodge skill en kun je tenslotte nog drie skills kiezen (die je overigens wél vrijspeelt door punten toe te kennen). Hiertussen zitten ook ultra skills die heel veel schade doen, maar wel een lange cooldown hebben. Het is dus nog steeds mogelijk om voor een eigen speelstijl te gaan en deze te perfectioneren.

Dynamische wereld

Een andere grote verandering ten opzichte van wat je gewend bent in een MMO, zit 'm in het questsysteem. Normaal ren je als een pizzabezorger met overgewicht van uitroepteken naar uitroepteken. Om je vervolgens door enorme lappen tekst heen te werken om ook maar een beetje te begrijpen wat er gaande is. Ik vind dat vermoeiende, saaie shit en het is mede de reden dat ik het nooit lang volhoud in een MMO.

In GW2 hoef je dit overbekende systeem gelukkig niet te verwachten. In plaats daarvan heeft men een eventsysteem ingevoerd. In de wereld vinden nu honderden (in de toekomst



makkelijk nog uit te breiden) events plaats die verschillende fasen kennen. Iets dat je nog het best kan vergelijken met de public quests in andere MMO's en waar ik in Warhammer Online erg blij van werd. Quests die je random tegenkomt en waaraan je gelijk kan meedoen.

Ergens in de wereld kan bijvoorbeeld een spookschip bij de kust opduiken. Het spookschip zal een aanval op het strand inzetten die jij als speler moet stoppen. Doe je dat niet dan ontstaat er een basis op het strand. Vervolgens wordt het dorp in de buurt aangevallen, verdwijnen de merchants en ga zo maar door. Hierdoor is de wereld aan continue verandering onderhevig en beïnvloeden jij en je medespelers hoe deze er uitziet. Want verdrijf je bijvoorbeeld het spookschip met een paar andere spelers, dan is het ook echt weg voor een tijd. Niet alleen bij jou, maar bij iedereen.


Steekwoorden: Linker- en rechtervleugel, weinig beweging, lange tenen, niet met beide benen op de grond... Arjen Robben!

Actie - reactie

In tegenstelling tot het lezen van teksten over wat er in de spelwereld aan de hand is, kun je dankzij de events gewoon reageren op wat er om je heen gebeurt. Schreeuwt iemand om hulp, dan kun je hem gaan helpen en doet dat er op dat moment ook echt toe voor iedereen om je heen.

Het voordeel hiervan was dat mijn spelervaring veel soepeler en intuïtiever aanvoelde dan in andere MMO's. Het leuke eraan is ook dat mensen eerder gaan samenwerken. Door vijanden om te leggen, help je elkaar nu namelijk in plaats van dat je elkaar in de weg zit omdat je beiden dezelfde quest aan het doen bent.

Er is dan ook geen open world PVP. Iedereen speelt samen tenzij je naar een van de speciale PVP arena's gaat, maar daar kom ik straks nog uitgebreid op terug.

Omdat de events opschalen naar de hoeveelheid spelers die er aan deelnemen, blijven ze altijd uitdagend. Of je ze nu alleen, met z'n vieren of met dertig man doet. En vervolgens trek je met je spontaan ontstane groepje gewoon verder! Mensen ontmoeten en samenwerken lijkt daardoor ook nog eens vanzelf te gaan.

RPG in MMORPG

Dat je een grote dynamische wereld hebt die je kan verkennen, waarin je samen met andere spelers spontaan op avontuur gaat en deze ook beïnvloedt, betekent niet dat er geen aandacht meer is voor je persoonlijke verhaal. Integendeel, Arenanet beweert zelfs met GW2 de RPG weer terug te brengen in de MMORPG.

Je beleeft namelijk nog steeds je persoonlijke verhaal naast al die events in de wereld. Gewoon aan de hand van quests zoals je dat gewend bent. De keuzes die je maakt in deze wat traditionelere verhaallijn hebben invloed op je persoonlijke verhaal en kunnen zich vertakken in duizenden verschillende verhaallijnen. Geen verhaal zou hierdoor hetzelfde moeten zijn.

Dit wordt mede mogelijk gemaakt door gesprekken in je persoonlijke





weetje weetje

Als je Guild Wars 2 koopt, krijg je een pretpakket met PVE, PVP en WVW, zonder dat je daar iedere maand abonnementskosten voor hoeft te dokken.

weetje weetje

Arenanet gelooft dat vooral plezier de factor is waardoor mensen lang een MMO blijven spelen, en niet dat eeuwige grinden om dat ene überwapen te krijgen.



DOE JE EEN BEETJE VOORZICHTIG? JE DRAAGT ALLEMAAL BREEKBARE SPULLEN, DAT WEET JE TOCH?

IK WIL JOU WELEENS ZIEN LOPEN MET DRIE POTEN!



verhaal in een cutscene te verwerken en door je een persoonlijke instance te geven als het om een persoonlijke quest gaat, zoals bijvoorbeeld bij een dungeon. Zo is er voor iedereen die juist op zoek is naar het verhaal ook genoeg te genieten.

Competitieve PVP

Zoals gezegd, is er ook PVP aanwezig in GW2 en wel op twee manieren.

Ten eerste is er de kleinschalige PVP waarbij je vijf tegen vijf speelt. Dit is volgens Arenanet de beste verhouding omdat je ook in andere games als League of Legends al een team hebt van een dergelijke grootte.



weetje weetje

Wat er ook gebeurt, GW2 lijkt nu al een succes te worden. Tijdens het eerste open beta weekend mochten niet alleen de genodigden, maar ook iedereen die de game had gepreorderd, de béta in. Het gevolg: de servers begaven het, de bestellingen moesten even tot een halt worden geroepen en 34 wereiden, wat al bijzonder veel is in een MMO, konden het gewoonweg niet aan. De groep mensen die op deze game aan het wachten is, zal dan ook immens zijn. Diablo III taferelen, waarbij mensen tijdens de launch niet kunnen inloggen, lijken dan ook niet uitgesloten, maar Arenanet gaat er alles aan doen om dit te voorkomen.

weetje weetje

In PVP kun je alleen betalen voor items die iets visueels bijdragen en dus niet voor items die je sterker maken.

Wat echter bijzonder is, is dat iedereen vanaf het begin toegang heeft tot alle skills en gear. Iets dat betekent dat PVP niet draait om de hoeveel tijd die je in de game hebt gestoken om spullen vrij te spelen, maar vooral hoe goed je bent.

In een shop kun je gewoon gear uitzoeken voor nul gold en deze gear is alleen in PVP te gebruiken. Zo kunnen ze deze potjes natuurlijk goed balanceren en het zou me niet verbazen als deze modus straks ook veel in wedstrijdverband wordt gespeeld.

De PVP maps die ik tot nu toe heb gespeeld zijn domination games. Er zijn drie punten die je in kan nemen en vast moet houden om punten te scoren en daarnaast heeft iedere map zijn eigen specifieke onderdelen. Bijvoorbeeld een katapult om je vijanden mee te bestoken of een NPC die je team tijdelijk sterker maakt als je hem verslaat.

World versus World

Waar het helemaal een gekkenhuis wordt, is in de andere vorm van PVP die ook wel World versus World of WvW wordt genoemd.

Hierin strijden drie verschillende servers op een immense map om dominantie, kastelen en productiefaciliteiten. Tot nu toe is Arenanet er in geslaagd om in totaal zo'n tweeduizend spelers tegelijkertijd aan zo'n gevecht, dat in vier gebieden is opgedeeld, deel te laten nemen. Dat betekent dus dat je in een veldslag tussen vijfhonderd man terecht kan komen, waarbij de een een kasteel verdedigt.



NOU, DIE BRUG IS ZEKER ONTWORPEN DOOR INGENIEUR DUPLO.

de ander het aanvalt en weer een andere de nietsvermoedende aanvallende partij keihard in de flank te grazen neemt. Chaos gegarandeerd.
Drie teams is in deze mode qua aantal perfect. Wordt een server te dominant, dan gaan

"Je zou het kunnen vergelijken met de terugkeer van Jezus op aarde."

de andere twee teams samenwerken en keert de balans een stuk sneller terug. Tactiek en planning zijn dan ook erg belangrijk. Zo kun je productiefaciliteiten innemen om zo katapulten en ander wapentuig te bouwen en het bestormen van een kasteel iets makkelijker te maken.
Simpel wordt het overigens nooit, maar ook al duurt een aanval soms erg lang en kan je zelfs mislukken, er is niets zo episch als met een groep van zestig man op een andere groep van zestig te knallen. En niets is zo beangstigend als in je eentje over de WvW map wandelen en veertig tegenstanders tegenkomen. Dan ren je voor je leven met het hart in je keel.

Afwerking

Maar ondanks mijn positieve gevoel is het niet alles goud wat er blinkt. Hoewel de veranderingen voor een betere, soepelere en intuïtievere gameplay zorgen, werkt het nog niet overal even lekker.



weetje weetje

Daar waar WoW heer en meester was op het gebied van iedere maand netjes je centjes neertellen, leidde Guild Wars de groep met het free to play-model. Binnen dit model wordt geld verdiend met micro-transacties in plaats van een maandelijkse bijdrage, en veel MMO's voelen zich momenteel gedwongen om naar dit model over te stappen.
Guild Wars was daarom altijd een beetje de ongekroonde koning van de alternatieve MMO-scene. Met de originele game liepen ze echter al snel vast binnen de conventies van het genre. Conventies die ze wilden breken en daarom werd Guild Wars 2 al vrij snel aangekondigd.

Zo waren startgebieden in mijn gesloten sessie heerlijk, maar konden ze de enorme hoeveelheid spelers niet aan in de open bèta. De events waren gewoon niet groot genoeg om op te schalen naar al die nieuwe spelers. Je eerste ervaring is de belangrijkste en als je bij de launch deze gebieden op deze manier gaat ervaren dan zet dat geen positieve toon. Je zou kunnen zeggen dat de game mogelijk vanwege zijn eigen succes op dat gebied steken kan gaan laten vallen.
Daarnaast kun je misschien wel per event kiezen hoe je eraan bijdraagt, maar spring je er spontaan in, dan doe je in principe wel nog steeds een beetje tien van dit en tien van dat. Dus sommige dingen kan ook GW2 niet veranderen.

Even wachten nog

Persoonlijk ben ik na alle uren die ik met Guild Wars 2 hebben mogen doorbrengen erg enthousiast geworden. Net zo enthousiast als voor de launch van World of Warcraft, een gevoel dat ik daarna nooit meer heb gehad bij een MMO. Een gevoel dat er iets moois staat te gebeuren. Dat er verandering op komst is. Je zou het kunnen vergelijken met de terugkeer van Jezus op aarde, maar wellicht overdrijf ik dan een klein beetje. Niets is namelijk nog zeker, maar met de lading fans en ervaring die Arenanet heeft, heb ik er vertrouwen in dat deze game hoge ogen gaat gooien en veel mensen zal aanspreken.
Een ding staat in ieder geval al vast: mijn beeld van wat een MMO is, kan zijn, of zou moeten zijn, is zo ingrijpend veranderd dat ik niet meer terug kan naar hoe het was. En ik denk dat ik straks niet de enige zal zijn. ★



Toch trekt ie meer een gezicht alsof ie 't uit z'n tenen haalt.

VERWACHTING WARD:
Met Guild Wars 2 lijkt een nieuw tijdperk aan te breken binnen een genre dat sinds de komst van World of Warcraft ramvast zit binnen haar eigen conventies. Ik ga huilen als ook GW2 faalt deze 'wetmatigheden' te doorbreken.

- \+ Soepele en intuïtieve gameplay.
- \+ Een uitgebreid totaalpakket.
- \+ Epische gevecht in World vs World.
- \- Startgebieden schalen niet goed.

MMO
ARENANET / NCSOFT
2012





OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR TRIANGLE STUDIOS

Twee dagen voor het vertrek naar de E3 in Los Angeles had Jurjen er al een hele reis op zitten. Via Groningen, Hurdegaryp en fucking Tietjerk, reisde onze Assenaar namelijk naar het kantoor van Triangle Studios in Leeuwarden om over een Friese game en een mislukte Kickstarter-actie te praten.

Het eerste dat me opvalt tijdens mijn gesprek met Remco de Rooij, de baas van Triangle, is zijn accent. Ik hoor iets Westers, Amsterdams misschien, maar zeker geen Fries.

"Ik kom uit Rotterdam", verklaart Remco. "Ik ben op mijn vijfde naar Leeuwarden verhuisd, dus ik woon hier al zo lang als ik me kan herinneren. Maar dat accent raak ik op een of andere manier niet kwijt."

Eigenlijk ben ik op een van de slechtst denkbare momenten naar Triangle Studios gekomen. Het Kickstarter-project dat Triangle startte om 50.000 euro binnen te slepen voor hun game Cross of the Dutchman staat op het punt te falen. "De deadline is over achttien uur, en de teller staat nu op 12.000 euro. Dus dat gaat 'm niet worden", zegt Remco, toch nog met een lach op zijn gezicht.

Geen spijt

Ze hebben bij Triangle Studios geen spijt dat ze het Kickstarter-project zijn begonnen. "Eén van de moeilijkste dingen om als indie developer voor elkaar te krijgen, is aandacht voor je spel. En dat hebben we met die Kickstarter-actie wel bereikt. We hebben al maanden een blog over Cross of the Dutchman waarop we bijna iedere dag iets nieuws laten zien, maar pas als je zoiets doet als de Kickstarter-actie komen mensen van tv op bezoek voor een reportage, of iemand van Power Unlimited."

De man heeft een punt.

"Die 50.000 dollar van het Kickstarter-project wilden we gebruiken voor extra features in het spel, zoals voice overs, multiplayer co-op en sidequests. Maar los daarvan is het spel bijna voltooid, het gaat sowieso dit jaar uitkomen.



WINTA

In samenwerking met Masaya Mastuura (de Japanner achter Parappa the Rapper) maakte Triangle Studios voor de iPhone het muziekspel Winta. Je kunt dit tik-op-de-vakjes-spel gratis downloaden, maar als je na een paar voorbeeldnummers wil doorgaan, moet je songs kopen voor 79 cent per stuk. Beetje duur misschien, maar even gratis proberen kan natuurlijk geen kwaad.


Vormgever Pascal Brander geeft Cross of the Dutchman zijn unieke stijl.

CROSS OF THE DUTCHMAN

In dit stripverhaalachtige actiespel moet je voornamelijk met een groot zwaard op vijanden hakken, maar je kunt ook een groep soldaten om je heen verzamelen om die vervolgens als pissige Pikmin op je vijanden af te sturen.
Remco: "Er zijn verschillende facties met elk een bepaalde houding tegenover jouw leger en andere groepen: hostile, neutral of friendly. Als je een dorp hebt bevrijd waar friendly factions zitten, komen die bij je groep en lopen ze mee naar je volgende battle. Op die manier groeit de groep om je heen, en dat is ook de manier waarop je in de loop van het spel sterker wordt."
De bèta-versie van Cross of the Dutchman verschijnt in september als download voor PC en Mac. De prijs komt waarschijnlijk in de buurt van de vijfentwintig euro te liggen.



In september (hoogstwaarschijnlijk) verschijnt de bèta-versie van Cross of the Dutchman als download voor PC en Mac. Misschien komt hij later nog naar de consoles. "PSN en XBLA liggen inderdaad voor de hand, ja, maar de game is zo groot dat hij bij wijze van spreken ook wel op disc zou kunnen uitkomen."

Groot zwaard

Cross of the Dutchman is een loop-en-hakspel dat je bekijkt vanuit een vogelperspectief, dus schuin van bovenaf. "De besturing kun je vergelijken met die van Fable", legt Remco uit. "Je hebt natuurlijk een groot zwaard waarmee je rond kunt zwaaien, maar wat we daar aan hebben toegevoegd, is dat de mannen die je passeert zich bij je aan kunnen sluiten. Die ingelijfde soldaten kun je vervolgens naar links en rechts sturen, waarna ze zelfstandig vijanden aanvallen of tegenhouden. Zo kun je heel strategisch door zo'n omgeving lopen."
Het meest bijzondere van het spel is wel dat je speelt met ene Pier Gerlofs Donia. Voor niet-Friezen: dit is de Friese krijgsheer en volksheld die begin zestiende eeuw daadwerkelijk met een groot zwaard hakkend door Holland trok, en bij elke Fries bekend staat als Grutte Pier.
"De eerste twee jaar van de basisschool heb ik niets meegekregen omdat iedereen Fries sprak en ik niet", lacht Remco. "Maar toen ik een jaar of tien was, kreeg ik op school het verhaal van Grutte Pier te horen, en dat sprak meteen tot mijn verbeelding."

Grutte Pier

Pier was een vreedzame boer in Kimswerd, totdat een bende Saksische huurlingen zijn dorp met de grond gelijk maakte en zijn vrouw vermoordde. De op wraak beluste krachtpatser Pier richtte een leger op dat bekend werd als de Arumer Zwarte Hoop. Toen genoeg Saksen waren afgeslacht begon Pier ook nog even een kapersvloot op de Zuiderzee waarmee hij het had voorzien op de buit van Hollandse schepen en steden, zoals het door Pier platgebrande Medemblik.
Nog een geinig Wikipedia-weetje: volgens de overlevering domineerde Grutte Pier veldslagen met een reusachtig zwaard van 2,15 meter lang, waarmee hij de hoofden van meerdere vijanden tegelijk kon afhakken.
Wie zich bij Cross of the Dutchman nu duistere, God of War-achtige geweldsorgieën voorstelt, zit ernaast. Het spel oogt licht en vrij braaf, een beetje comic-achtig.
"We hebben gewoon niet genoeg mensen om een realistische ogende game te maken. Daarom hebben we gekozen voor een eenvoudige maar toch ook weer unieke en onderscheidende stijl", legt Remco uit. "Die stijl zorgt ervoor dat we snel en makkelijk omgevingen, assets en maps kunnen maken en toevoegen, waardoor we meer tijd overhouden om ons op de missies en content te richten."

Historische games

De missies voeren Pier door Friese steden als Kimswerd en Dokkum die op historische plattegronden gebaseerd zijn. Leuk voor de mensen die daar nu wonen, natuurlijk. Al is Cross of the Dutchman zeker niet alleen voor Friezen bedoeld.
"We willen geen games maken met de Friese vlag op de cover of zo. Maar toen we het tijdens een vrijdagmiddagborrel hadden over Grutte Pier, zagen we meteen overeenkomsten met de verhalen van William Wallace (bekend van de film Braveheart - red.) en films als Gladiator. We dachten, als we dat verhaal in een gamevorm kunnen gieten, dan is dat net zo gaaf als welke andere actiegame dan ook."
Als Cross of the Dutchman succesvol blijkt, wil Remco met Triangle Studios graag meer games gaan maken die op historische feiten zijn gebaseerd.
"Niet per se Friese of Hollandse historie, maar er staan zoveel mooie verhalen in de geschiedenisboeken. We vinden het gewoon supertof om mensen dat soort verhalen via games te laten beleven." ✖


Triangle Studios' baas Remco de Rooij laat zien hoe je vanaf Kimswerd via Dokkum in Medemblik belandt.


Tijdens de Dutch Game Awards is het werk van Triangle Studios al twee keer beloond met een standbeeld van een oranje uil. Deze is nog heel.

TRANSFORMERS

FALL OF CYBERTRON

Of hij even handson wilde met Transformers: Fall of Cybertron op z'n vrije zondagmiddag? Zo'n vraag hoef je fanboy Jeroen geen twee keer te stellen, natuurlijk.





Op een regenachtige zondagmiddag in een klein zaaltje ergens in Aalsmeer toonde Activision voor het eerst Transformers: Fall of Cybertron. Toen ik hoorde dat ik de game daar op het jaarlijkse B.O.T.S.-event ook nog eens zou kunnen spelen, was het autootje al gestart.



weetje • weetje

B.O.T.S. is een jaarlijks terugkerende beurs waar je naar hartenlust je Transformerverslaving kunt uitleven.

The Arc

De oorlog is verloren, Cybertron is ten prooi gevallen aan de Decepticons. De enige optie voor de Autobots is vluchten van hun thuisplaneet.

We zien het ruimteveer The Arc op weg naar The Space Bridge, die de groep Autobots (geleid door Optimus Prime) naar nieuwe planeten zal voeren.

Alle hoop is gevestigd op het vinden van The All Spark die het mogelijk moet maken ooit weer terug te keren naar Cybertron en de planeet opnieuw op te bouwen. Althans dat is het idee, maar het pakt allemaal anders uit wanneer The Arc door de Nemesis van de Decepticons wordt aangevallen.

In de huid (kan dat met een robot?) van Bumblebee knal je jezelf een weg door de vele gangen van het ruimteschip.

Het eerste wat opvalt is dat je ditmaal je wapen zowel links als rechts kunt hanteren. Hierdoor wordt het iets makkelijker om vijanden naar de eeuwige roestvelden te knallen terwijl je zelf nog achter muurtjes kunt schuilen.

Ander opmerkelijk dingetje is het feit dat je de wapens ditmaal kunt upgraden, en dat maakt het dus aantrekkelijker om dezelfde wapens te blijven hanteren.

KON IK NIET LATEN LIGGEN

Tja, en dan sta je daar de nieuwste Transformers-game te spelen te midden van al die Transformer toys. Dan moet je natuurlijk iets kopen. Ik heb me nog in kunnen houden, al zeg ik het zelf, maar die Dinobots kon ik natuurlijk niet laten liggen en ik moest en zou Cliffjumper uit War for Cybertron scoren, maar dat spreekt vanzelf.



Wat zou zo'n Transformer als deze nou eten? Optimuesli?

Zwaargewond

Al rijdend en knallend komt de kleine Autobot uiteindelijk uit bij de locatie waar Optimus de degens kruist met Megatron, die een gigantisch kanon in zijn handen heeft. Net op het moment dat hij Optimus tot as wil knallen, springt Bumblebee in de baan van het schot. De dappere Autobot raakt bij deze heldhaftige actie levensgevaarlijk gewond, waarna de game een flashback geeft naar het moment voor The Arc in de lucht is.

Ditmaal neem je Optimus onder je hoede en probeer je de aanval van de Decepticons op The Arc af te wenden.

Optimus is gegroeid ten opzichte van het vorige deel. Hij is wat groter, breder en zijn altmode (de voertuigmode) is nu wat imposanter. Iets dat wel bij een Prime past.

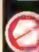
Hoe het verhaaltechnisch verder gaat met Fall for Cybertron is op dit moment nog niet helemaal duidelijk, wat we wel weten is dat er nog wat conflicten komen rondom Prime en Grimlock, en dat ze uiteindelijk Cybertron verlaten op weg naar The All Spark. Een reis waarbij ze (zo wordt gehint) meerdere planeten aan zullen gaan doen. ★



Misschien Jeroen eens vragen of die Grimlock langs kan komen nu ons tosti-apparaat stuk is.

> **"Net even scherper en gedetailleerder dan z'n voorganger."**

Voor de rest speelt de game bijna hetzelfde als zijn voorganger, hoewel je ditmaal een airdash tot je beschikking hebt (of dit alleen voor Bumblebee geldt is niet zeker). Het knallen voelt goed en het lijkt er nu al op dat de game er net even scherper en gedetailleerder uitziet dan War for Cybertron.





VERWACHTING JEROEN:

Transformers: Fall of Cybertron wordt een must buy voor iedere Transformers-fan! Maar ook de minder grote fanatiekeling zal z'n lol niet op kunnen met deze bijzonder fraaie shooter.

- \+ Mooier dan de voorganger.
- \+ Upgradable weapons.
- − Slechts een klein deel kunnen spelen.
- − Totaal geen inzicht in multiplayer.

THIRD-PERSON SHOOTER
HIGH MOON STUDIOS / ACTIVISION
31 AUGUSTUS 2012



ROME II

TOTAL WAR

Jan z'n Glazen Bol hintte er al maanden naar, maar onlangs mocht onze toekomstvoorspeller eindelijk met eigen ogen zien waar Total War-fans al jaren om vragen: Rome II: Total War.

PC PREVIEW

Het Engelse The Creative Assembly en het Amerikaanse Blizzard hebben behoorlijk wat overeenkomsten: beide maken vrijwel alleen maar PC-games, beide dragen het RTS-genre een warm hart toe en beide leveren topkwaliteit.
Toegegeven, CA heeft ook wat consolegames gemaakt (Spartan, Viking, StormRise) en die waren (dan ook?) allemaal minder goed en succesvol (*), maar op PC heeft de studio, net als Blizzard, een staat van dienst om U tegen te zetten.
De overweldigende veldslagen uit de Total War-serie kenmerken zich keer op keer door veelzijdigheid en replaywaarde, historische correctheid en diepgang en een perfecte balans tussen turn-based management op een wereldkaart en real-time gevechten met duizenden tot in de sandalen gedetailleerd uitwerkte soldaten.
Ik heb alle Total War-games gespeeld en voor Rome II, het vervolg op de succesvolste TW-game uit de franchise, had ik opnieuw goede hoop. Maar wat ik in een slaapstadje onder de rook van Londen te zien kreeg, overtrof mijn stoutste verwachtingen.

DONKERBRONZEN GLOED

De graphics-engine achter Rome II heeft wederom een flinke boost gekregen met meer detail dan ooit tevoren. Wat opvalt is het donkerbronzen filter dat de graphics een klassieke, honingachtige kleur geeft. Daarnaast oogt Rome II grimmiger en harder. Slachtpartijen komen rauwer in beeld en steden die al jaren belegerd zijn, zien er verweerd en getekend uit. De cleane maquettes uit vorige games zijn verdwenen.





Zeer praktisch ingesteld volkje die Romeinen. Zo konden Romeinse soldaten met hun helmen ook de slaapvertrekken aanvegen.

Afgeslacht

Voor de demonstratie is gekozen voor een van de huzarenstukjes uit Rome II: de slag om Carthago. In de derde eeuw voor Christus was het Carthaagse Rijk de grootste rivaal van de Romeinen. Carthago was een belangrijke Fenicische handelsstad in Noord-Afrika en dat zat de Romeinen niet lekker, en dat betekende in die tijd maar één ding: oorlog.
Aan het einde van de derde Punische oorlog tussen de Feniciërs en de Romeinen was Carthago nog steeds niet gevallen en dat werd door iedereen als een blamage voor Rome beschouwd.
Na bijna vier jaar van belegering stonden de muren rondom de enorme stad nog steeds fier overeind en kreeg Publius Cornelius Scipio Aemilianus Africanus Numantinus de taak deze schandvlek voor Rome tot aan de grond toe af te branden. Letterlijk.
Toen Scipio in 146 voor Christus de stad eindelijk innam, werd deze dan ook volledig vernietigd: havens werden gedempt, akkers verwoest, honderdduizenden inwoners afgeslacht en de overlevenden als slaaf verkocht. Een heetgebakerd volkje, die Romeinen.
Het leuke van Rome II is dat jij, in de uiteindelijke game, de geschiedenis kunt herschrijven en kunt besluiten de stad niet af te branden. Je kunt er bijvoorbeeld voor kiezen om Carthago om te dopen tot een 'client-state' en er economisch van te profiteren. Met het gevaar dat er later een opstand volgt en je opnieuw ten strijde moet trekken om de stad een lesje te leren.

Dramatiek

Zover is het nog niet als onze demonstratie begint en mijn mond letterlijk openvalt. Wat ik zie, lijkt de Romeinse variant op de strandscène uit Saving Private Ryan waarbij vrije camera's voor dramatische doeleinden desgewenst achter de over het strand stormende soldaten geplaatst kunnen worden.
De enorme Romeinse vloot zet zijn troepen neer bij de bijna veertig kilometer lange stadsmuur van Carthago, terwijl de Feniciërs antwoorden met een regen van pijlen en brandende olie. 'Dit moet de grootste, meest epische Total War battle ooit zijn', besef ik terwijl duizenden soldaten schreeuwend het strand op rennen.

weetje • weetje

CA is momenteel toch weer (*) bezig met een consolegame. Helaas bleef die afdeling tijdens mijn studio-visit gesloten en heb ik geen enkel vermoeden wat het voor game zou kunnen zijn. Wie weet Viking 2?




Aan de vele veldslagen rond Rome hebben we de naam slagrome te danken.

Rome II geeft de speler meer camerahoeken dan ooit, waarbij de fixed camera voor het beste overzicht zorgt maar het switchen tussen meer cineastische camerahoeken de gevechten nog meer dramatiek en punch geeft. Zo switchen de makers tijdens de demonstratie naar een view binnenin een rijdende gevechtstoren die richting de stadsmuur geduwd wordt. Op het moment dat het luik aan de voorkant opengaat, word je even verblind door het zonlicht om meteen daarna mee te gaan in het adrenalinespuitende gejoel van de troepen op de stadsmuur. De ene na de andere boogschutter wordt afgeslacht terwijl elders Romeinse katapulten een gat in een zijmuur hebben gebeukt waardoor troepen van meerdere kanten de stad binnendringen. Een galjoen met soldaten weet zelfs via een omweg achter de stad te komen om ook vanuit die positie op te rukken.

> "Dat het zo overweldigend zou zijn, had ik niet durven dromen."

Tactiek van de straat

De slag is zo groots en omvangrijk dat je het overzicht al snel dreigt te verliezen. Gelukkig is daar de nieuwe overzichtskaart die met een druk op de knop is op te vragen. Nu bekijk je het strijdtoneel van boven. Bewegende icoontjes (de strijd gaat in real-time door) geven aan welke troepen waar precies knokken en laten in een oogopslag zien waar de pijnpunten zitten en waar je dus extra mankrachten naartoe dient te dirigeren.
Met een druk op de knop, zitten we weer midden in het wapengekletter. Een enorme stad als Carthago vraagt andere tactieken dan vechten in open gebieden, zeker wanneer je eenmaal binnenin de stad bent.
Hoofdwegen zorgen ervoor dat troepen zich sneller kunnen verplaatsen maar maken soldaten tegelijkertijd kwetsbaar voor tegenaanvallen vanuit de vele zijstraatjes en steegjes. Je legers verplaatsen door de nauwe straatjes betekent weer dat je veel minder formaties kunt toepassen en dat je zowel voor als achter in het nauw gedreven kunt worden.
Tijdens de demonstratie is het legioen van Scipio echter oppermachtig en zijn het de Romeinen die de Feniciërs insluiten, bij elkaar drijven en genadeloos afslachten. Wanneer er helemaal ingezoomd wordt, zie je gedetailleerde man-tegen-man gevechten en is het gekerm, gehak en geprik even indrukwekkend als verontrustend. De gevechten zijn hard, bloederig en uitermate effectief.

Focus

Wat ik zag op de burelen van CA was een eerste kennismaking met een sequel waar sinds Medieval II al door de fans om geroepen wordt.
Met het recente Shogun II wilden de makers meer focus, meer de diepte in waarbij een relatief klein gebied en één volk tot in de finesses belicht werden. Voor Rome II wil men die diepgang behouden maar tegelijkertijd is het doel de grootste, meest epische, meest filmische, meest brute Total War ooit af te leveren. Ik denk dat die missie gaat slagen... ★


weetje • weetje

Het zal mogelijk zijn om verschillende legioenen samen te voegen. Dit nieuw gevormde legioen verkrijgt dan een bonus. Het betekent tegelijkertijd dat de mobiliteit afneemt.





VERWACHTING ***JAN:***
Van Creative Assembly mag je het beste van het beste verwachten, zeker bij het vervolg op Rome: Total War. Maar dat het zo overweldigend zou zijn, had ik niet durven dromen. Wauw!

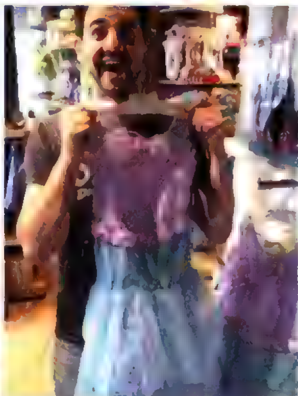
- ✚ Het is Rome: Total War maar dan beter, groter en mooier.
- ✚ Simultane naval & land battles.
- ✚ Meer destructie, meer tactiek.
- Duurt nog minimaal een jaar voordat we hiermee aan de slag mogen.

RTS
THE CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
RELEASE: 2013

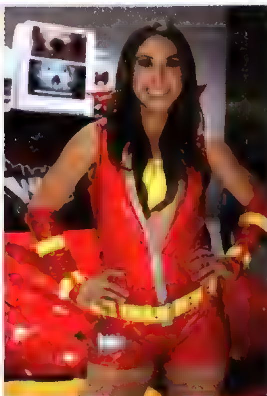


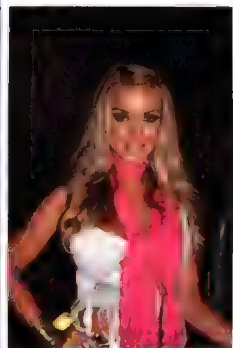
Natuurlijk zijn we aan de late kant met deze E3-special, maar dat kon deadlinetechnisch nu eenmaal niet anders. Het actuele nieuws heb je dan ook uitgebreid kunnen checken via onze site. In deze PU gaan we wat dieper op de zaken in nadat we alle indrukken even hebben kunnen laten bezinken. Maar vanzelfsprekend is er ook alle ruimte voor humor, relativering en lekkere babes. Kortom, bijna dertig pagina's met alle ins, outs, achtergronden en hilarische shit die we tijdens een dikke week voor jullie verzamelden. Enjoy!





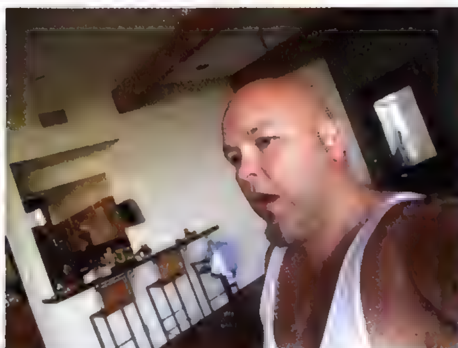


















PERSCONFERENTIE SONY

'Never Stop Playing' was dit jaar het motto van Sony PlayStation op de E3. Jan brengt dat motto al vele jaren in praktijk en nam dus gretig plaats in de stoeltjes van het LA Memorial Coliseum.



Er is iets raar aan de hand met Sony PlayStation. Het bedrijf bezit twee fantastische machines en een redelijk nauwkeurig werkende zwabbercontroller (Move) maar toch hebben de zaken er wel eens beter voor gestaan. Met name de PS Vita, voor velen binnen de PU-burelen de beste handheld ooit gemaakt, zit nog steeds in zwaar weer en heeft een flinke boost nodig. De PlayStation 3 daarentegen lijkt pas net op stoom te komen want iedere nieuwe eigen ip (van first party studio's, eigendom van Sony) laat steeds weer mooiere, rijkere werelden zien. Waar de Xbox 360-games grafisch aan hun limiet lijken te zitten, weten de PS3 exclusive games de lat steeds weer hoger te leggen.

Intrigerend

Dat de lat steeds hoger wordt gelegd, werd meteen duidelijk toen Sony haar persconferentie opende met **Beyond: Two Souls**, de nieuwe game van de Franse ontwikkelaar Quantic Dream (Heavy Rain, Fahrenheit). Je kunt zeggen van QD's baas David Cage wat je wil (dat ie een grote Franse gok heeft, dat ie een tweede Peter Molyneux is, of dat hij een raar 'Allo, Allo' accent heeft), maar de man komt altijd met bijzondere games. Met name de gezichten van de hoofdpersonages zijn weer angstaanjagend mooi waarbij actrice Ellen Page de hoofdrol van Jodie Holmes vertolkt.

Ook het concept achter Beyond is intrigerend: je speelt namelijk een periode van vijftien jaar met Jodie (niet letterlijk, natuurlijk) en afwisselend speel je tevens met de geest/entiteit die verbonden is met haar.

De game zal zeker niet voor iedereen zijn maar het toont de ballen van Sony, dat niet voor de makkelijkste weg koos door met de zoveelste first-person shooter te openen.


Beyond Two Souls

PS Vita

Qua PlayStation 3-games heeft de Sony-speler sowieso niets te klagen, want het aanbod is groot en divers.

De PS Vita kan daarentegen wel wat vers bloed gebruiken, maar op dat gebied kon men de verwachtingen niet helemaal inlossen. Zelf claimt Sony dat er nog zestig Vita games in het vat zitten maar waar waren die dan? Ja, **Sly Cooper**, **Battle Royale**, en **Little Big Planet** komen allemaal binnenkort naar Sony's handheld, en in alle gevallen is er cross gameplay en bij LBP zelfs remote gameplay (zou zoetjesaan eens tijd worden)... maar het was veelzeggend dat een third-party game voor de Vita de show stal.

Ik heb het over **Assassin's Creed III: Liberation** van Ubisoft. Deze game ziet er fantastisch uit en free roaming in het achttiende eeuwse New Orleans met een vrouwelijke Assassin zou zomaar een potentiële systemseller kunnen zijn. Net zoals **Black Ops: Declassified** een hele vette vis is voor het grote publiek.

Maar waar waren Sony's eigen klappers? Een PS Vita-versie van God of War? Of Syphon Filter? Of een hele nieuwe ip? Of Killzone voor de Vita? Dan had ik tenminste weer VIVA HOLLANDIA door de zaal kunnen brullen.

OPVALLEND

- **Er werd met geen woord gerept over 3D gaming. Is het dan toch een gimmick?**
- **Geen celebs op het podium bij Sony, geen feestje achteraf... het was allemaal wat zakelijker en soberder. Prima, maar niet des Sony's.**
- **De Sony persconferentie was verreweg de best bezochte van 'de grote drie'. Het was er tjokvol.**
- **Sony deed een Oprah-tje. Iedere aanwezige kreeg bij de uitgang een voucher voor een jaar lang gratis PlayStation Plus**
- **Geen woord over The Last Guardian. Ik begin me nu toch wel heel erg zorgen te maken over deze sprookjesachtige game. Laat 'm alstublieft nog in leven zijn.**

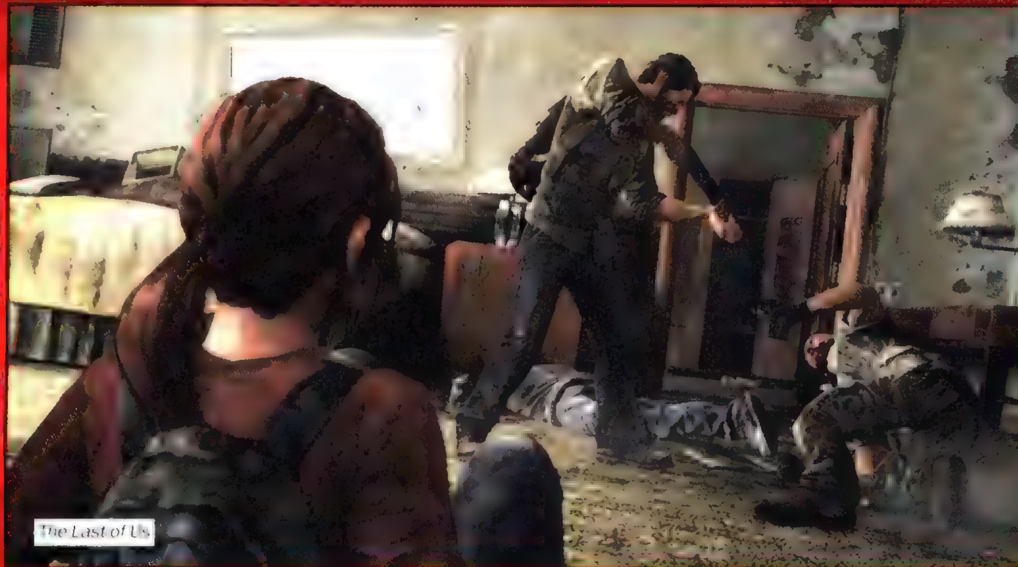




weetje • weetje

Twee nieuwe personages voor PlayStation All-Stars: Battle Royale werden onthuld: Nathan Drake en Big Daddy uit BioShock. Vooral die laatste werd met luid gejuich ontvangen.




The Last of Us



Maar alle gekheid op een stokje... toch een gemiste kans. Anders gezegd, er werden te weinig musthave PS Vita-games getoond.

"Waar waren Sony's eigen Vita-klappers?"

Niet uit de verf

Wel compleet nieuw, maar voor PS3 en niet voor PS Vita is **Wonderbook**. Deze eerste titel in een serie van augmented reality-achtige games waarin 'boeken' tot leven komen, is in samenwerking met J.K. Rowling tot stand gekomen.

De game is zeer ambitieus maar kwam tijdens de presentatie niet goed uit de verf. Het werkte (nog) niet nauwkeurig genoeg en een paar weken na Sorcery, waar je je Move-controller ook al als toverstok gebruikt, was de timing ook niet ideaal.

Het is prijzenswaardig dat Sony altijd op zoek is naar nieuwe manieren van digitaal vermaak en het lijkt een logische evolutie van EyePet en Sony's andere augmented reality games, maar ik ben bang dat de licentiekosten die Rowling ongetwijfeld opstrijkt, niet zo eenvoudig terugverdiend gaan worden.

Mobile

Dan geloof ik meer in **PlayStation Mobile**, voorheen bekend als PlayStation Suite. Onder deze vlag zal voortaan allerlei PlayStation-gerelateerde software beschikbaar komen op (Android) telefoons en tablets, zowel van Sony zelf als van andere fabrikanten.

HTC wordt Sony's eerste partner die PlayStation Mobile-gecertificeerde telefoons mag maken. Zo brengt Sony haar backcatalogus naar steeds meer apparaten en met de toenemende kracht van tablets en telefoons zullen steeds meer PS en wellicht (kleinere) PS2-games ook naar die devices komen.

Talentvol

Toch blijft Sony's grote kracht duidelijk liggen bij de games van studio's die zich reeds bewezen hebben.

God of War: Ascension van Santa Monica Studio oogt weer even episch als gruwelijk met een Kratos in een larger than life adventure.

Afsluiter **The Last of Us** van het uiterst talentvolle Naughty Dog zorgde bijna voor een staande ovatie van de zaal. Deze game brengt storytelling en overleven even mooi als panisch, even rijk als angstaanjagend, even meeslepend als disturbing in beeld.

The Last of Us is geen stoer actie-adventure maar wel een die elementen van een stoer actie-adventure pakt en dat combineert met een zeer volwassen manier van verhaal vertellen. In Uncharted is de actie knipogend en over de top, in The Last of Us is de actie noodzakelijk om al hijgend, zwetend en kotsend overeind te blijven.

Prima

Al met al vond ik het een prima maar wat vlakke presentatie van Sony, dat voorzichtig blijft innoveren om de casual gebruiker te plezieren (Wonderbook) maar tegelijkertijd de trouwe PlayStation-gamer bedient met PS3-games van hoog niveau.

Alleen jammer dat de gehoopte PS Vita boost uitbleef. Ik hou van deze handheld maar er moet de komende maanden echt wat gaan gebeuren.


Wonderbook


Assassin's Creed III: Liberation



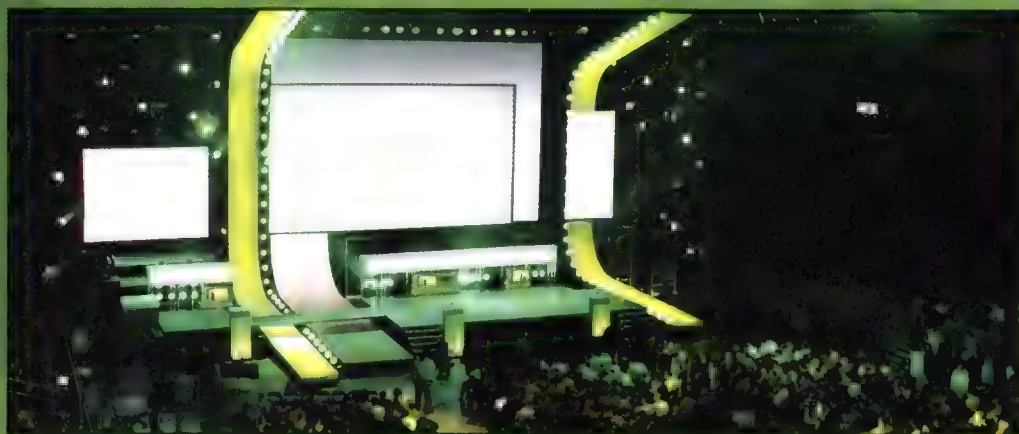


PERSCONFERENTIE XBOX

'Je weet pas wat voor conferentie je wil, als je krijgt wat je niet wil', is een wijsheid die Wouter zelf bedacht heeft na het zien van de E3 Xbox-conferentie. De gevarieerdheid hiervan was namelijk zo bizar dat z'n aandacht nog meer op en neer ging dan een stuiterbal in een elastieken flipperkast.

Ik weet eindelijk wat ik verwacht van een persconferentie op de E3, wat mijn minimale eisen hiervoor zijn. Dat klinkt misschien raar, want had ik dat al niet veel eerder kunnen weten met mijn jarenlange ervaring? (Die overigens staan als vingerhoedjesvol tot een oceaan vergeleken met Jan en Jurjen, maar ik ben dan ook nog redelijk jong en vers in plaats van pruimachtig en bitter.) Nee, niet perse. Er zijn zat journo's die nog geen flauw benul hebben wat een E3 Briefing zou moeten behelzen... Vandaar dat ze ook geen idee hebben wat er beter kan, of nog erger; zitten ze alleen maar te bitchen als een Groningse oma met jicht op een regenachtige dag.

Het is ook niet zo vreemd dat we nog geen duidelijke standaarden hebben voor een persconferentie, want wat willen we nu eigenlijk? Verrast worden ja, dat is eigenlijk de enig duidelijke eis. Maar dat is ongeveer even duidelijk als 'iets warms' zeggen als je moeder vraagt wat je wil eten.





Tha Rules

Mijn eisen zijn echter wat verduidelijkt inmiddels, wat echter grotendeels te danken is aan de persconferentie van Ubisoft. Die was zo perfect, zo boeiend van begin tot het spetterende eind en zo gelikt, dat ik de volgende regels heb opgesteld:

- Een E3 briefing hoeft niet zozeer een dikke klapper als binnenkomer te hebben, maar wel iets dat je aandacht onmiddellijk grijpt. Ubi deed dat op bijzonder basale wijze, namelijk door vrouwen te laten dansen, maar er zijn natuurlijk zat andere tactieken te bedenken.
- Waar de meeste presentaties een beetje doodbloeden in het midden, bleef die van Ubi boeiend door een goede verdeling van onthullingen en dikke trailers/gameplayfilmpjes van triple-A titels. Spreid die shit dus!
- Een [illegible] van lui die maar een aandachtsspanne van twe[illegible] den hebben.

> **"Microsoft was veilig en solide, net als het bestellen van een pizza margherita."**

- De presentatoren moeten niet te overdreven zijn, alsof ze Google zoekwoorden aan elkaar breien met superlatieven (zoals bij EA), ook niet te saai, maar ook vooral niet te speels en gedwongen jong (zoals bij eerdere presentaties van Ubi). En laten we het helemaal niet te awkward en retarded maken! (Konami)
- Een optreden van een bekende artiest of een co-presentatie van een beroemdheid geeft een presentatie wat extra vlees.
- Oh ja, iets weggeven kan nooit kwaad. Hoewel de thuiszitters hier natuurlijk niet zoveel voor kopen, maakt het de journalisten lekker week en flexibel.
- Een harde afsluiter, een spetterende uitsmijter, [illegible] eigenlijk een must. Een aankondiging/onthulling o[illegible] het laatst is perfect!



De test

Zo, met behulp van bovenstaande maa[illegible] en zeg dat het 'ama[illegible] terecht. Hier gaat ie:

Binnenkomer

Hoewel ik deze al voorspeld had (dankzij mijn preview-trip een aantal maanden geleden) was de onthulling




Tomb Raider

FIRST-PARTY, SECOND RATE

Vreemd aan de Xbox Briefing was dat, op Halo 4 na, de first-party games van Microsoft op z'n zachtst gezegd nogal onderbelicht bleven. Een kort trailertje voor Gears of War: Judgment en ook Forza Horizon schitterde maar een paar minuutjes in de spotlight, terwijl er bij third-party titels als Splinter Cell: Blacklist en Tomb Raider uitgebreid stil werd gestaan.
Rare knakkers en daarom ook een beetje een scheve presentatie.

van een nieuw alien ras plus bijbehorende planeet en wapens een prima begin. Verbluffende mooie demo, plus een lekkere trailer en natuurlijk is **Halo 4** DE titel van MS! Maar hadden ze dit niet beter tot aan het einde kunnen bewaren?

Spreid die shit!
Microsoft heeft een beetje een voorspelbare opbouw aangehouden. Hardcore titels (**Splinter Cell: Blacklist, Halo 4, RE6, Tomb Raider**, etc.) en kleine aankondigingen (**LocoCycle**, het lelijke **Ascend: New Gods** en puzzelgame **Matter**) voornamelijk aan het begin, strategie en visie in het midden en de meest crowdpleasende titel aan het einde. Solide, maar teleurstellend voor-[illegible]

Algehele Visie
Met SmartGlass gaat Microsoft proberen Nintendo een stalen staaf in de aars te rammen met het vrij briljante plan om tablets en telefoons die je al in je bezit hebt, te kunnen gebruiken als controller voor de Xbox. Daarnaast moeten Xbox Music (een Spotify-achtige service) en Internet Explorer als volwaardige browser op je MS-console van het ding een ultiemer media-apparaat maken. Visie zat dus en het werd helder en niet al te langdradig uitgelegd.

Presentatie
Een beetje droogjes, niet te overdreven, niet te saai, maar het had best wat flitsender mogen zijn. Toch, dit zijn we van Microsoft gewend, nietwaar?

Artiesten
Niet alleen kwam Usher langs om te dansen ter promotie van **Dance Central 3**, het vervolg op veruit de beste Kinect-game op de aarde, ook kwamen Trey Parker en Matt Stone het podium op om het humorniveau flink op te krikken. Wie dat zijn en waarom ze er waren? Het zijn de makers van South Park natuurlijk, die een verdomd grappige trailer van hun door Obsidian ontwikkelde RPG, **South Park: The Stick of Thruth** kwamen showen.

Iets weggeven?
Nee, dit keer geen gratis Xbox Slim pour moi.



weetje • weetje
Er was ook nog iets over sportgames en Kinect, maar dat ben ik (selectief) vergeten.

Afsluiter
Eh ja, een vrij lang gameplay-filmpje van **Call of Duty: Black Ops II** was waar MS ons mee naar huis stuurde, plus het onvermijdelijke 'nieuws' dat er tijdelijk exclusieve DLC voor de game gaat komen. *Gaap, zucht en andere naar lucht inademende geluiden die het tegenovergestelde zijn van naar adem snakken.*

Volvo
Microsoft heeft een duidelijke visie op de toekomst, eentje waarin ze de Xbox nog meer uitbouwen tot een media-apparaat dat de PS3 doet verbleken (dat doet ie wat mij betreft nu al, maar de meningen zijn nog verdeeld) en die de Wii U zal tergen als een irritant, rijk neefje. Een visie waarin ondersteuning van Kinect en core-titels een verdeling van 50-50% lijkt te krijgen en waar third-parties nog steeds veel vertrouwen in hebben. Microsoft was veilig en solide, net als het bestellen van een margherita. Want dat is een prima pizza, maar overal ter wereld zijn de ingrediënten hetzelfde: kaas en tomaat. Niet echt verrassend dus... ✖



Forza Horizon


Halo 4



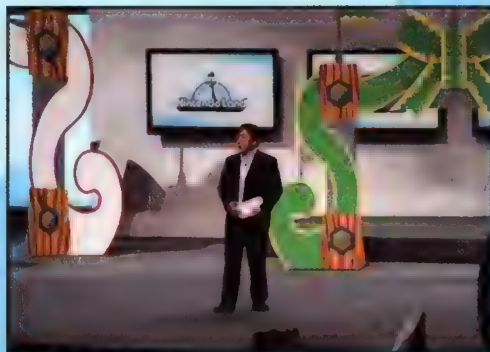


PERSCONFERENTIE NINTENDO

Als gamejournalist moet je objectief en met emotionele afstand het nieuws observeren en overbrengen. Maar Jurjen heeft daar even geen zin in. Hij komt vers uit de persconferentie van Nintendo gewandeld en tikt dit stuk met vingers die nog natrillen van verontwaardiging.

Inderdaad, ik tik dit stuk direct na afloop van Nintendo's persconferentie en ben best verontwaardigd. Als Nintendo-fan voel ik me vooral teleurgesteld.
Ik denk terug aan de lancering van de Super Nes met Super Mario World en F-Zero. Aan de lancering van de N64 met Super Mario 64 en Pilotwings. De GameCube met Luigi's Mansion en Rogue Squadron. De Wii met tennis en bowling van Wii Sports. Games die meteen duidelijk maakten wat het nieuwe systeem in kwestie voor de evolutie van videogames had te betekenen, naar welke grazige weiden herder Miyamoto mij als Nintendo-schaap zou leiden.
Zoals gezegd, ik kom net uit de persconferentie, en moet het nog even verwerken, maar de waarheid is schokkend. Want de game die de Wii U aan het publiek moet verkopen is **Nintendo Land**.





Brandende vraag

Nintendo Land is een soort pretpark met minigames. Het deed me een beetje denken aan Universal Studios Theme Parks Adventure voor de GameCube, een van de slechtste games die ik ooit heb gespeeld.
Op het podium werd een minigame gedemonstreerd die was gebaseerd op Luigi's Mansion. Eén van de spelers, die met de GamePad, bestuurt een spook; deze speler kan alles zien. De andere spelers kijken naar het labyrint op tv en moeten het spook zoeken. Ik begreep het een beetje, maar niet helemaal, hoewel er wel veel tijd aan de uitleg werd besteed. Vanmiddag ga ik de game spelen, en dan valt het kwartje waarschijnlijk wel.
Maar ik zit met één brandende vraag aan Nintendo. Wanneer ik als doorgewinterde gamer het na zo'n uitvoerige uitleg al niet helemaal begrijp, hoe wil je de fun van dit spel dan overbrengen aan de niet-geïnteresseerde casual gamer?



Tante Truus

Volgens Nintendo´s woordvoerder Reggie gaat Nintendo Land voor de Wii U doen wat Wii Sports voor de Wii heeft gedaan. Dat lijkt mij een ernstige misvatting. Wii Sports had geen uitleg nodig, dat was nou net het mooie en briljante van het spel. Je ziet iemand Wii Tennis spelen, en hij zwaait met de controller alsof het een tennisracket is. Je vraagt: mag ik ook eens, want je begrijpt het spel volledig, in één oogopslag. Je denkt: dat kan ik ook, en dat wil ik beleven.

"Als alleen Ubi de console van Nintendo interessant kan maken, kunnen we wel spreken van een kwade dag.."

Wii Tennis en Wii Bowling verkochten niet alleen Wii Sports, maar ook de Wii. Tante Truus dacht: laat ik ook maar zo'n ding kopen, leuk om met de kinderen te doen. Volgens mij heeft tante Truus geen zin om naar Nintendo Land te vertrekken. Ik denk dat tante Truus een broertje dood heeft aan Nintendo Land.
Genoeg over Nintendo Land? Je hebt gelijk. Want het lijkt me geen systemseller. De systemseller voor de Wii U wordt ongetwijfeld **New Super Mario Bros. u**. Mario moet de kar weer eens trekken.

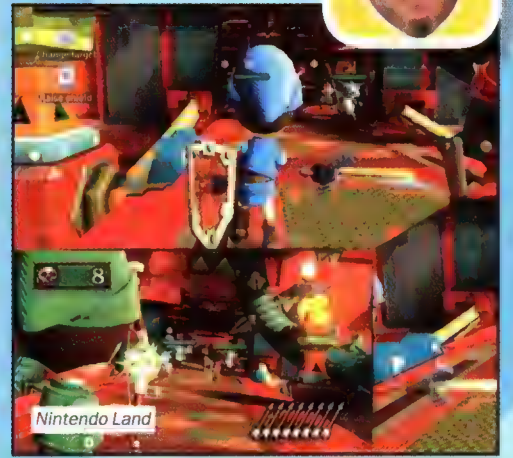
Nieuw?

New Super Mario Bros. u gaat een grote hit worden in huize Tiersma. Mario als vliegende eekhoorn, geweldig. Je kan als eekhoorn-Mario ook aan buizen kleven. Ik zag precies de goede mix van nieuwe gameplay-mogelijkheden en extreme schattigheid. O nice, cute, ik wil dat. Hetzelfde geldt voor de nieuwe kleine Yoshi's,





New Super Mario Bros. u


Nintendo Land

waaronder een roze exemplaar dat in een zwevende ballon verandert. Goed werk, Nintendo.
Aan de andere kant: dit is allemaal natuurlijk minder 'New' dan de titel suggereert, ook al kan een tweede speler nu blokken in beeld laten verschijnen. Eigenlijk is New Super Mario Bros. u een sequel op een vervolg van een remake van een medley van leuke dingen uit de eerste Mario-spellen zoals die in de jaren tachtig werden gemaakt.



weetje • weetje

Tijdens de persconferentie werd onthuld dat je in de toekomst ook twee GamePad-controllers tegelijk op de Wii U kunt aansluiten voor two-player-gameplay. Probleem is wel dat dan de framerate per scherm daalt van zestig naar dertig frames per seconde.

De 2D Mario-platformers verkopen beter dan de 3D-delen, dus de keuze voor zoiets is begrijpelijk, maar voor fans die zich revolutionaire games als Super Mario 64 en Super Mario Galaxy herinneren, is het toch wel wat wrang dat iets van die baanbrekende aard niet voor Wii U werd gepresenteerd.

Geruststellend

Het mooiste wat ik voor de Wii U heb gezien is **Pikmin 3**. De HD-graphics voegen natuurlijk een enorm stuk beleving toe aan het strategisch uitkammen van de reuzentuinen. De fel gekleurde wandelplantjes lijk je zo uit het scherm te kunnen plukken.
Er gaat een geruststellende werking uit van de manier waarop je de controller in dit spel gebruikt. Op het touchscreen verschijnt een plattegrond, en die heb je in dit spel ook echt nodig als je goed wil presteren. Je kunt tussen vier verschillende leiders wisselen door op die kaart te tikken, dat is voor de hand liggend maar ook perfect geschikt voor dit spel.
Pikmin is nooit een bijzonder belangrijke of goed verkopende franchise van Nintendo geweest, maar fijnproevers weten dat onder het schattige uiterlijk een zeer diep strategisch funfestijn schuilt, en dit derde deel zou wel eens de ultieme uitwerking hiervan kunnen zijn.

Ubisoft

Nu wil ik het graag even over Ubisoft hebben. Ten eerste omdat ze me gisteren met Watch Dogs een werkelijk revolutionaire game hebben getoond. Ten tweede omdat ze vooralsnog de interessantste game voor de Wii U hebben getoond: **ZombiU**.
Er kleeft een zeker nadeel aan het tweede scherm in je hand, zoals de Wii U ons dat brengt. Want als je naar het scherm in de controller kijkt, zie je niet wat er op tv gebeurt.

In ZombiU wordt dit nadeel omgedraaid naar een voordeel en essentieel gameplay-onderdeel. Je moet in het spel bijvoorbeeld op het touchscreen een code intikken om een deur te openen, waardoor je de zombie die je op tv nadert niet opmerkt, totdat hij zijn rottende tanden in je nek zet.
Dat is briljant en precies zoals het in het echte leven ook zou gaan, als je door zombies wordt aangevallen en door de deur moet. Je voelt angst en blinde paniek zoals je die sinds de eerste Resident Evil niet meer hebt gevoeld. Dankuwel Ubisoft.

Kwade dag

Als Ubisoft nodig is om een console van Nintendo interessant te maken, kunnen we wel spreken van een kwade dag. Ik weet dat Nintendo geen bikkelharde hardcore games kan of wil maken, maar nu hebben ze - los van ZombiU - dus helemaal niets laten zien om argwanende hardcore gamers ervan te overtuigen dat de Wii U ook voor hen is. Assassin's Creed III, Batman Arkham City en Mass Effect 3, die kunnen prima op een PS3 of Xbox 360 gespeeld worden, dunkt mij.
Nintendo had op z'n minst twee titels van het formaat Zelda of Metroid of Eternal Darkness of Rogue Squadron moeten tonen om te laten zien: deze Wii is ook voor U.
Daarin hebben ze keihard gefaald. ✖


Pikmin 3


ZombiU



DE E3 VOLGENS... WARD



GAME VAN DE SHOW: THE LAST OF US

Het is donker en muisstil in de zaal tijdens de E3 persconferentie van Sony. Plotseling hoor je door de ruimte geritsel, gehijg, gedempte stemmen en verschijnt na twintig seconden aandachtig luisteren The Last of Us op het scherm. Een wat oudere gast en een jong meisje proberen samen te overleven in een urban jungle. Wanneer dit duo met een fantastische dynamiek met elkaar begint te praten, word ik spontaan verliefd. Deze game moet ik spelen.



NOG VIER ANDERE TOPPERS:

Watch Dogs: De verrassing van de show en eentje die hoge verwachting schept. Een game die daardoor ook erg teleur kan gaan stellen.

Ni No Kuni: In tegenstelling tot andere typische JRPG's, ga ik dankzij het huwelijk van Studio Ghibli en Level 5 van deze wél watertanden.

Tomb Raider: Prachtige cameravoering, een lijdende Lara en de verrukkelijke graphics hadden er bijna voor gezorgd dat dit mijn game van de show was.

Halo 4: Ik was een beetje klaar met Halo, totdat ik Halo 4 zag. Even kijken wanneer ik Wouter op vakantie kan sturen zodat ik de review kan confisqueren.





TELEURSTELLING VAN DE SHOW: DE NINTENDO PERSCONFERENTIE

Het begon allemaal zo mooi. Eerst was er een nieuwe Pikmin die de mogelijkheden van de Wii U goed benutte en vervolgens de aankondiging dat we snel door moesten want er waren máárliefst 23 games te tonen tijdens de persconferentie. Naast wat ports moesten we het echter doen met ZombiU, een soort van nieuwe Mario en minigames verpakt als Nintendo Land. Geen vetpot dus en daarom in mijn ogen nog steeds geen reden om een Wii U aan te schaffen. Ik had veel meer van Nintendo verwacht na de persconferenties van de afgelopen twee jaren.

VERRASSING VAN DE SHOW: PERSCONFERENTIE UBISOFT

Ik stond allesbehalve te springen om naar de persconferentie van Ubisoft te gaan. Er zou vast weer een slechte komiek met Frans accent staan te stuntelen. Niets bleek minder waar, want Ubisoft blies ons weg met de strakste en beste show van dit jaar. Ze hadden de verrassing en klap op de vuurpijl, Watch Dogs, zelfs nog geheim weten te houden. Bravo!

LEUKSTE MOMENT VAN DE E3: AWK-WARD

Na het succes van het Awk-Ward PU-TV item op de Gamescom kon een vervolg niet uitblijven. De E3 was een ideaal moment om weer met Tjeerd als cameraman en partner in crime op pad te gaan en mooie dames domme vragen te stellen. Na een stroef begin hebben we wederom de tijd van ons leven gehad.

LEKKERSTE MAALTIJD: EDS KOOKKUNSTEN

Eigenlijk was ik er al vanuit gegaan dat ik met zwaar overgewicht thuis zou komen van de E3. Dankzij de kookkunsten van Ed en zijn gezonde maaltijden zijn mij echter heel wat kilo's bespaard gebleven. En het was nog eens verdomde lekker ook. Tel uit je winst!

WAT IK OOK NOG EVEN KWIJT WIL:

Mijn respect voor iedereen die dit jaar mee was naar de E3. Ondanks dat het een groot feest was, moest er ook keihard gewerkt worden. Zelden heb ik zo'n toegewijde en gedreven groep mensen gezien die ondertussen met een chronisch gebrek aan slaap ook nog een feestje kon bouwen. Daar kan ik erg van genieten. Of ik volgend jaar weer mee wil? Ben je gek, natuurlijk wil ik dat!

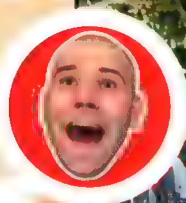


VERGAT DEZE E3:

In de villa bleef van mij dit jaar een telefoonlader en een vga-kabel met Mac Book koppelstukje achter. Gelukkig vertrok ik de laatste dag vroeger dan de rest van de redactie en kon Tjeerd dit nog allemaal in zijn tas proppen.



DE E3 VOLGENS... WOUTER





GAME VAN DE SHOW: XCOM: ENEMY UNKNOWN

Een re-make van de meest verslavende en tactische game ooit, bestaande uit een compleet opslurpende, maximaal hypnotiserende combi van simulatie-, strategie-, basebuilding- en customize-elementen. Natuurlijk is een 're-imagining' van zo'n klassieker geen garantie voor succes, maar ik heb nu met eigen ogen gezien dat Firaxis totaal trouw blijft aan het oorspronkelijke, ijzersterke recept en slechts een nieuwe stijl, een grafische update en extra filmische waarde toevoegt... en meer heeft het ook niet nodig!



NOG VIER ANDERE TOPPERS:

Halo 4: Met de toevoeging van het 'nieuwe' alienras begint het er steeds meer op te lijken dat dit deel een nóg vetter shooter-pakket wordt dan Reach.
Resident Evil 6: Soepelere, spectaculairdere gameplay, drie verschillende verhaallijnen en de terugkeer van de zombie: RE6 is versch doch vertrouwd.
Hitman: Absolution: Laat Dishonored en Splinter Cell, hoe indrukwekkend ook, maar hangen; de kale meester van de stealth is terug!
Jet Set Radio: De meest funky game uit de geschiedenis wordt overgeheveld naar de Vita dus zal je mij binnenkort dansend de NS-vertragingen zien ondergaan.





TELEURSTELLING VAN DE SHOW:

Noem me naïef, maar ik had toch heel wat meer onthullingen van Vita-games verwacht. Er schenen oorspronkelijk veel meer draagbare titels in de Sony-presentatie te zitten, maar die werden er uitgesloopt omdat het anders te lang zou worden en tja, de focus ligt blijkbaar meer op fucking vertelboekjes. Tragisch, want mijn Vitaatje staat te brullen om aandacht en met alleen een Liberationnetje of Jet Setje gaat ie de oorlog niet winnen!

NOG TWEE MISSERS:

1. Een geheimzinnige presentatie voor een 'nieuwe sandbox game van Activision' op je schema hebben staan, om vervolgens geconfronteerd te worden met een crappy Family Guy-rukshooter die ik nog niet zou spelen al zou ik de maker van deze lame-ass animatieserie, Seth McFarlane, er naar lieve lust in mogen folteren en martelen. Nee, ik ben geen fan...
2. Blij worden gemaakt tijdens de Ubisoft presentatie met - alsnog- een Avengers game, om er vervolgens achter te komen dat het een falende fighter is voor de Kinect (de gast die de game presenteerde, moest zes keer z'n knie omhoog doen om The Hulk één keer te laten schoppen) en de Wii U-versie niet speelbaar was. DESILLUSIE!

LEKKERSTE MAALTIJD:

Na vorig jaar bijna gestorven te zijn aan vitaminegebrek (elke dag vleesch van de BBQ of groenteloze pasta), was 't dit jaar een culinair feest dankzij Ed met z'n heerlijke kofta, spaghetti, chili en wraps! Maar de Chinese Chicken Salad die ik samen met Jan verorberde in een naais grilrestaurant naast de venue van een Xbox Event, was een soort smaaksensatie uit den hemelen die precies op het juiste moment kwam; namelijk na vier presentaties en geen voedsel volledig uitgemergeld te zijn.

LEUKSTE MOMENT VAN DE E3:

Wakker worden in een bubbelbad met een camera op mijn smoel gericht (zie E3 Journaal 2012: Wii U).

VERGAT DEZE E3:

NIETS!!! Eh, op een paar afspraakjes na dan, omdat ik mijn 'girlfriend-custom' schema de laatste dag had verloren. Maar hey, anders dan Jan en Jurjen die ongeveer de helft van hun koffer hadden verdeeld over alle laatjes en kasten in de villa en dus nog net met een kwart van hun spullen in Nederland terugkeerden, had ik al mijn shit onder controle. Dat is dan ook mijn nieuwe motto: 'alles onder fucking controle'.

DIT WIL IK NOG EVEN KWIJT:

Ik wil de E3 even persoonlijk bedanken voor het dragelijk maken van de zomer. Zonder deze epische beurs was dit selzoen, met z'n zweterige pishitte, afgrijselijke sportevenementen en overdaad aan daglicht, veel slechter te trekken. Mijn dank, Electronic Entertainment Expo.

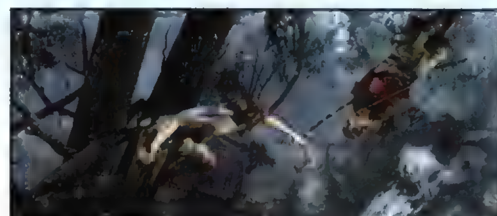




De eerste maandag na de E3 werd de groep L.A.-gangers in een kamertje opgesloten, om er pas uit te mogen komen als bepaald was wat de tien beste games van de beurs waren. Middels een ingenieus puntensysteem, rolden er uiteindelijk de volgende tien toptitels uit...

#1 TOMB RAIDER

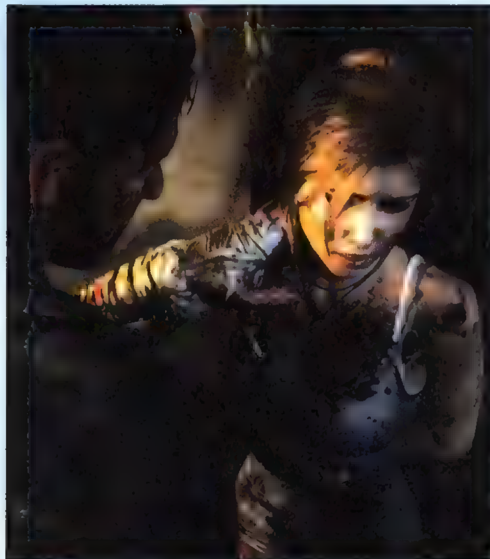
De reboot van Tomb Raider op de E3 van 2011 deed al menig journalistenhartje sneller kloppen. Dit jaar toonde ontwikkelaar Crystal Dynamics opnieuw dat men iets heel bijzonders in handen heeft. De terugkeer van de serie gaat hoe dan ook voor heel wat opschudding zorgen.

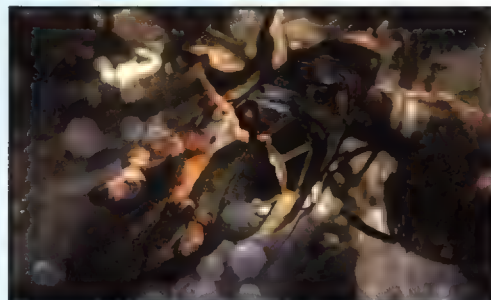


Na Lara Croft is er nooit meer een vrouwelijk spelpersonage zo succesvol geweest als de sexy archeologe. Maar zelfs Lara's populariteit was niet oneindig. Bedenker en ontwikkelaar Core Design ging zelfs ten onder aan de Tomb Raider-serie.
Uitgever Eidos, later opgekocht door het Japanse Square Enix, bracht de serie onder bij studio Crystal Dynamics en de afgelopen E3 onderstreepte die nog maar weer eens dat de zaken rigoureus anders aangepakt gaan worden in de 'herinterpretatie-game' van Tomb Raider.

Bloed, zweet & modder

Lara is op een mysterieus Japans eiland beland en het thema van de game is samen te vatten als 'woman versus wild nature'. Die wilde natuur manifesteert zich middels hongerige wolven, glibberige richels, gapende ravijnen, vlijmscherpe rotspunten, een inheemse sekte die mensen offert en genadeloze huurlingen op zoek naar een eeuwenoude schat.
'Overleven' was een van de sleutelwoorden voor de makers tijdens de ontwikkeling van de game, net als 'beschermen'. Als speler moet je volgens Crystal Dynamics voortdurend de noodzaak voelen Lara te behoeden voor het gevaar.
Dat Lara een stuk jonger en kwetsbaarder is, en nog lang niet zo zelfverzekerd als in de vroegere games, uit zich op velerlei manieren. Tijdens haar vele klim- en klauterpartijen glijdt ze af en toe uit en raakt ze meermaals gewond. Zuchten, steunen, het uitschreeuwen van de pijn, rillen van de kou, wanhopig om hulp roepen... nee, dit is (nog) niet de stoere Lara die we kennen van vroeger.





Beestenboel

Lara is echter een heldin in wording. Ze moet overleven, ze moet door, opgeven is geen optie. Dus maak je een kampvuur en roep je uren achtereen in de radio, hopend op een teken van andere overlevenden.
Later ga je op jacht, met pijl en boog. Dartelende herten zorgen voor een avondmaal en de eerste keer dat je een dier moet slachten wordt met respect in beeld gebracht. Lara biedt het dier zelfs haar verontschuldigingen aan, vlak voordat ze diens buik met een woeste ruk openrijt.
En dan die rottige wolven. Het waren de eerste dieren die je in de allereerste Tomb Raider-game uit 1996 tegenkwam. Toen trok Lara simpel haar guns en knalde de beesten neer. Nu vecht ze spartelend en schreeuwend voor haar leven en kan ze ternauwernood een pijl in de bast van de wrede monsters schieten.

Verkrachting?

De mens blijkt echter toch weer het grootste 'monster'. Vlak na de E3 stond het internet vol reacties op de zogenaamde 'attempted rape' scène in de game. Een onhandige verspreking van een medewerker maar niet helemaal uit de lucht gegrepen.
Een groep huurlingen op het eiland heeft een eigen agenda en laat zich door niets of niemand stoppen. En als dan een jonge, aantrekkelijke en bange Lara wordt gespot, ziet een van de mannen een leuk speeltje in haar.
Lara bevond zich nog nooit in zo'n bedreigende situatie en ik heb dan ook veel respect voor het feit dat CD een dergelijke scène in de game durft te stoppen.
Uiteindelijk schiet Lara haar belager neer, en komt ze onder diens bloed te zitten. Het is haar allereerste moord en het zal niet haar laatste zijn...



PC / PS3 / XBOX 360
CRYSTAL DYNAMICS / SQUARE ENIX
5 MAART 2013



2 WATCH DOGS

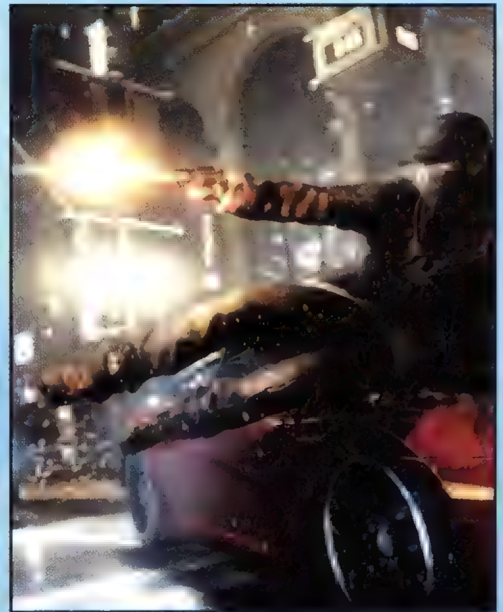
Iemand rookt een sigaret terwijl hij over een hek hangt. Mensen bellen, maar ieder op zijn eigen manier. Al bij de eerste beelden van Watch Dogs wordt duidelijk dat dit niet zomaar een spel is.

Het Chicago dat in beeld verschijnt lééft gewoon. Het is een veel overtuigender open wereld dan Liberty City uit GTA IV, wat vooral komt door het veel natuurlijkere en gevarieerdere gedrag van de stadsbewoners. Maar ook doordat de wereld minder hoekig, glad en digitaal oogt. Chicago is vies, organisch, winderig, tot op de millimeter gedetailleerd en aangenaam afgeragd. Deze game ademt next-gen uit al zijn poriën. Ook waar het de gameplay betreft.

Informatieclusters

In de nabije toekomst zijn mensen informatieclusters met elk een digitale schaduw van gemiddeld 2,3 GB. Zo'n digitale schaduw bestaat bijvoorbeeld uit de gegevens die werden verzameld tijdens je bezoek aan pornosites (de digitale schaduw van Wouter schijnt 8,7 GB te zijn), creditcardgebruik, doktersbezoek, e-mails en gebruik van openbaar vervoer.
Alle persoonlijke gegevens komen samen in het zogenaamde ctOS (centralOperatingSystem), waarin per stad ook de controle over metrolijnen, verkeerslichten, bewakingscamera's en elektrische netwerken is gecentraliseerd.
Het mooie van Watch Dogs is dat jij een personage speelt die al deze digitale shit kunt hacken en manipuleren.







PC / PS3 / XBOX 360
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
2014

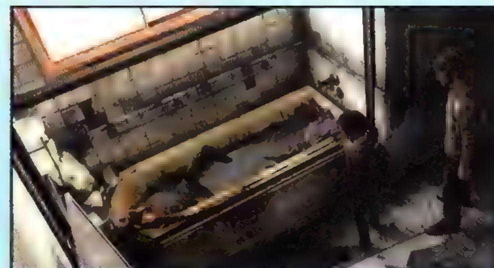
Duistere geheimen

Het verhaal is niet helemaal sluitend voor alles wat je in het spel kunt doen, maar fuck it. Wij gaan er graag in mee. Ga op internet dat filmpje van Watch Dogs maar eens kijken.
Je kunt inschatten wanneer iemand gaat vechten, van elke burger die je tegenkomt de meest duistere geheimen bekijken, ongelukken veroorzaken, maar ook gewoon op de ouderwetse manier mensen neerschieten, uit auto's trekken en in elkaar trappen. Je bent machtig, maar je moet slim zijn om die macht uit te buiten.
Die geweldig mooie, levende stad Chicago is je wapen, damn. Een beter uitgangspunt voor een geavanceerde, baanbrekende videogame is moeilijk te verzinnen.

3 THE LAST OF US

Als knallende afsluiter van de Sony persconferentie toonde The Last of Us zich eindelijk aan ons in de vorm van gameplaybeelden. De game wist opnieuw te overtuigen en zette een ongekend intieme en filmische sfeer neer.

De kracht van the Last of Us ligt duidelijk in het dynamische samenspel tussen hoofdrolspelers Ellie en Joel. Tijdens de presentatie van de verhaalgedreven shooter werd er met behulp van gesprekken tussen dit jonge meisje en de getekende bruut een ongekend intieme sfeer neergezet. Hij moet haar koste wat het kost beschermen en zij toont ondanks haar kwetsbaarheid enorme moed als haar beschermengel in de problemen komt.
Okay, het is enigszins cliché van opzet, maar het werkt als zout op een slak.





Filmische ervaring

Het dynamische duo wordt adequaat ondersteund door een zeer filmische game-ervaring. Het zag er allemaal zo gelikt en soepel uit dat we in eerste instantie dachten dat de presentatie volledig gescript was.
Toen we de game nogmaals achter gesloten deuren bekeken, bleek dit echter niet het geval. Daar zagen we ook hoe het level uit de presentatie op verschillende manieren kan worden volbracht. Telkens op een andere manier, maar zonder dat de dynamiek tussen Ellie en Joel of de filmische ervaring verloren ging.



PS3
NAUGHTY DOG / SCEB
2013

Keuzevrijheid

Het heftige einde van de presentatie waarbij je het hoofd van iemand die om genade smeekt bruut van de romp scheidt, is dan ook zeker niet de enige optie. Hoewel je moet overleven, kun je zelf kiezen of je dat doet door mensen neer te schieten, te meppen, voorwerpen uit je omgeving te gebruiken of gewoonweg er langs te sluipen. En zoals gezegd is het bijzonder dat bij welke optie je ook kiest het filmische en sfeervolle gevoel blijft staan als een huis.
We kunnen niet wachten tot we deze game zelf kunnen spelen!



#4 ASSASSIN'S CREED III

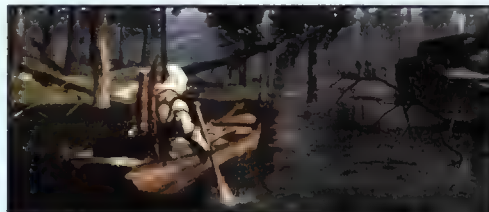
Normaal gesproken is het vooral Jan die direct begint te kwijlen als de naam Assassin's Creed valt. Dit jaar was echter de hele PU-crew onder de indruk van Assassin's Creed III.



Het nieuwe AC-deel is in velerlei opzichten anders dan zijn voorgangers waarbij de periode (de Amerikaanse vrijheidsoorlog), de hoofdrolspeler (half-Brit, half-Indiaan) en het decor (de steden New York en Boston, de wilde natuur) de gameplay flink opschudden.
De gevaren én de mogelijkheden van de wildernis zijn divers (worstelen met beren, soldaten bespringen vanuit bomen) maar ook de steden bieden weer tonnen gameplay vol optionele zijmissies.
Het Brotherhood-concept is, aangepast, nog steeds van kracht. Het combatsysteem is uitgebreider, al is counteren nog steeds erg belangrijk. Met je tomahawk is het goed hakken en bajonet-aanvallen afslaan.



PC / PS3 / XBOX 360 / Wii U
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
31 OKTOBER 2012



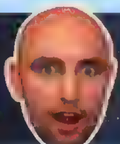
Deze E3 werd ook naval combat uit de doeken gedaan. Hier bepaal je de koers van je schip maar ook het schieten op vijandelijke schepen. Zie dit onderdeel als tussendoortje annex minigame dat er overigens erg mooi en spectaculair uitzag. Net als de hele game, trouwens.

#5 FAR CRY 3

Far Cry 3 bleek nog gestoorder dan we al dachten, en was bovendien een van de weinige schietspellen die zich enigszins onderscheidde van zijn genrebroeders.



Op de afgelopen E3 werd de co-op mode voor vier spelers onthuld, maar de basis van Far Cry 3 is en blijft het singleplayer avontuur.
Jij belandt per toeval op een paradijselijk eiland waar een psychopaat en zijn gefreakte huurlingen gruwelijk huishouden. Je moet zien te overleven met alle middelen voorhanden. Hoe je dat doet is helemaal aan jou, waarbij het vrij te begane eiland je stealth, actie, wapens, explosieven, drugs, voertuigen, seks en wilde dieren voorschotelt.



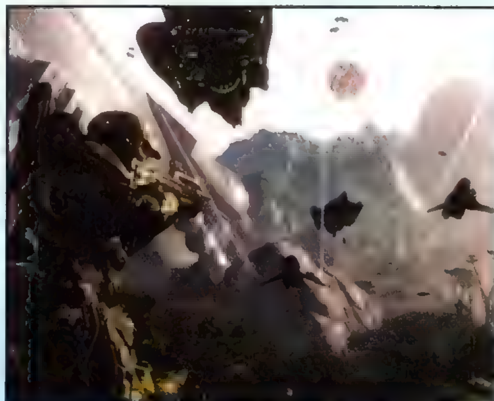
PC / PS3 / XBOX 360,
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
7 SEPTEMBER 2012

Tijgertje

Vroeg of laat beland je in shootouts en die zijn heerlijk onvoorspelbaar. Hier kun je leunen op je skills of juist gebruik maken van de omgeving.
Schiet de benzinetank van een Jeep kapot en de auto plus omgeving staan in lichterlaaie. Schiet sloten van kooien open en tijgers en leeuwen bespringen hun bewakers. Gecompleteerd door hallucinerende trips, snap je wel dat Far Cry 3 een shooter wordt waar vrijheid en krankzinnigheid een grillige dodendans met elkaar aangaan.

#6 HALO 4

Spannende tijden breken aan voor de Halo-franchise: de nieuwe ontwikkelaar, 343 Industries, neemt interessante risico's!



In Halo 4 maken we kennis met nieuwe manieren van spelen, zoals de episodische online co-op mode genaamd Spartan Ops, maar ook in het op de E3 onthulde nieuwe alienras dat we voor het gemak maar even de Forerunners noemen.
Deze wezens, die lijken op een freaky combinatie van insecten en dino's met computerprogramma's zoals die verbeeld worden in de TRON-films, dwingen Master Chief tot het gebruik van nieuwe tactieken en, ook niet geheel onbelangrijk, geven hem de beschikking over kersverse wapens. Deze zijn in feite een klassiek arsenaal waar sniperrifles (Lightrifle) en shotguns (Scattershot) toe behoren, alleen dan met een fris, origineel en natuurlijk buitenaards uiterlijk.



XBOX 360
343 INDUSTRIES / MICROSOFT
6 NOVEMBER 2012

Ultiem?

De competitieve multiplayer is terug met een wrake, waarin fans verrast worden met zaken zoals Infinity Slayer. In deze modus kunnen spelers punten verdienen die ze kunnen inleveren voor een Ordnance drop, waarin een wapen of power-up zit die willekeurig gekozen wordt uit twee drietallen die vooraf geselecteerd zijn.

Wordt Halo 4 het nieuwe ultieme shooterpakket? De sterren staan in ieder geval gunstig en de Chief lijkt er klaar voor te zijn...

7 HITMAN: ABSOLUTION

Eindelijk, na een veel te lange afwezigheid sinds het fantastische Blood Money (uit 2006!!!), keert Agent 47 terug om op de meest stoere manieren denkbaar zijn slachtoffers om te leggen.
In Absolution valt nog meer dan ooit de enorme hoeveelheden aan details in de omgeving op, zoals in het King of Chinatown level dat we zagen, waarin de enorme mensenmassa uit ongekend veel modellen bestaat en het vuur bij de kraampjes van wokkende Chinezen aparte schaduwen werpt.
In een ander level, dat leek op een autogarage uit de jaren '60, diende de koelbloedige assassin meerdere kopstukken van een bende uit te schakelen, én een ervan te ontvoeren.
Agent 47 volbracht zijn missie met stealth en afleiding, maar liet uiteindelijk ook, middels een gaslek, meerdere mensen omkomen in een enorme explosie. Dit kostte hem punten, wat onmiddellijk zichtbaar was in een scorepaneel linksboven in beeld.
Hitman lijkt weer garant te staan voor oneindige mogelijkheden en onmetelijke koelbloedigheid.
Verlies deze sneaky dude niet uit het oog...

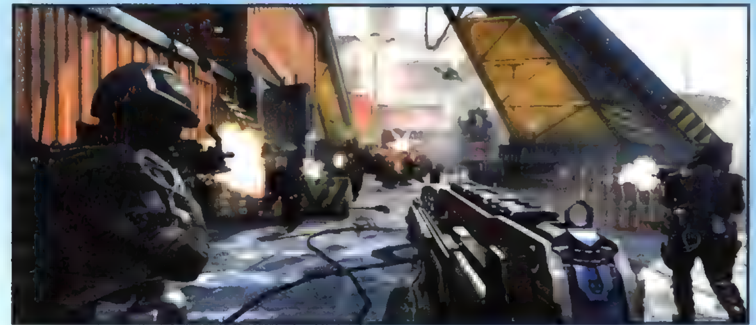




PC / PS3 / XBOX 360
IO INTERACTIVE / SQUARE ENIX
20 NOVEMBER 2012

8 CALL OF DUTY: BLACK OPS II

De Call of Duty-franchise was hard aan vernieuwing toe en krijgt dat in de vorm van Black Ops II. Treyarch neemt daarmee een risico, maar dat lijkt vooralsnog goed uit te pakken.
De singleplayer krijgt met verschillende einden en tactische sandboxmissies die het verhaal beïnvloeden flink meer diepgang. Maar ondanks dat kom je niets tekort met betrekking tot de intensiteit die je gewend bent van de singleplayer, en de game voelt daarom nog steeds vertrouwd aan.
De multiplayer gaat ook op de schop en is tot aan de grond toe afgebroken en opnieuw opgebouwd. Daarbij ligt de nadruk op eSports, een beter matchmakingsysteem en het beter ondersteunen van meerdere speelstijlen. Uiteraard ontbreken de zombies niet en ook deze krijgen een nieuw jasje.
Black Ops II zou vanwege deze vernieuwingen wel eens vriend en vijand kunnen verrassen, en heeft daarmee de potentie om oude fans die eigenlijk klaar waren met de serie opnieuw te overtuigen.





PC / PS3 / XBOX 360 (EN MOGELIJK Wii U)
TREYARCH / ACTIVISION
13 NOVEMBER 2012

9 BEYOND: TWO SOULS

Dat David Cage originele, emotionerende spellen maakt zal niemand betwisten. Waar Cage je in Heavy Rain confronteerde met familiebanden en hoever je daarvoor zou gaan, laat Cage je in zijn nieuwe spel Beyond worstelen met thema's als 'accepteren dat je anders bent' en de dood.
Veel belangrijke elementen uit Heavy Rain zijn weer aanwezig in Beyond. Zoals de menselijkheid van de personages, de QTE-achtige manier waarop je ze aanstuurt en de enorme vrijheid om de afloop van de filmische scènes te bepalen.
Het verhaal is echter op geen enkele manier met de 'voorganger' verbonden. In Beyond ben je Jody Holmes, een opgejaagde dame die wordt vergezeld door de 'geest' Aiden. Tijdens een demonstratie zagen we hoe je als de onzichtbare Aiden treinpassagiers kon pesten en Jody kon beschermen.
Volgens Cage was dit level overigens niet representatief voor het hele spel, omdat elk level weer anders is.
Er is nog veel wat we niet weten over Beyond, maar wát we weten intrigeert.





PS3
QUANTIC DREAM / SCEB
Q1 2013

10 ZOMBIU

Nu traditionele survival horrorspellen als Resident Evil en Dead Space steeds meer actiespellen worden, is het fijn dat ZombiU juist het overleven weer centraal stelt. Meer dan in welk ander spel ook.
Overleven in een door zombies overgenomen Londen blijkt een zware taak. Eén beet van zo'n griezel, en je personage is permanent dood. Je wordt wakker als een andere overlevende, en kunt de gezombificeerde versie van je vorige personage opzoeken om de spullen die je verzamelde uit zijn/haar rugtas te halen. Zo kun je heel langzaam toch nog een beetje in het spel vorderen.
De GamePad is daarbij essentieel. Je kunt er je inventaris op bekijken en activeren, of het ding op je tv-scherm richten om de omgeving op zombies te scannen. Hou er rekening mee dat het spel op dat soort momenten gewoon doorloopt.
Je voelt je constant opgejaagd en geen seconde veilig in ZombiU, dus precies zoals het hoort in een survival horrorspel.





Wii U
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
2014

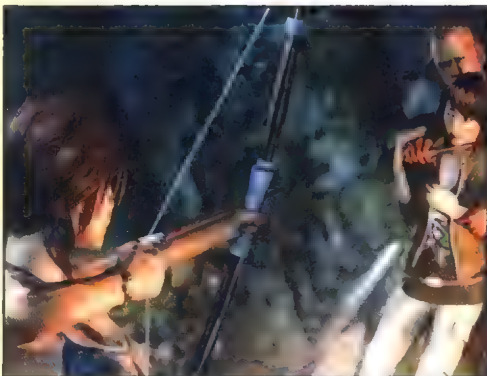


DE E3 VOLGENS... JAN



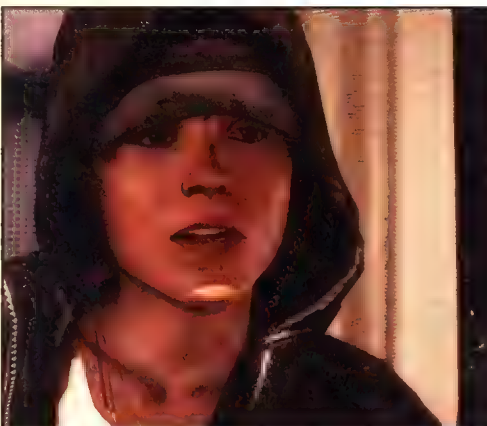
GAME VAN DE SHOW: TOMB RAIDER

Vorig jaar maakte de reboot rond Lara al diepe indruk op me, maar dit jaar wist Crystal Dynamics me compleet weg te blazen. Het survival thema en het RPG-light systeem werden uitgebreid uit de doeken gedaan. De combinatie van puzzelen, combat, exploratie, jagen, klimmen en survival horror resulteert in een rauw, heftig en prachtig uitziend avontuur.



NOG VIER ANDERE TOPPERS:

Watch Dogs: Een tech-thriller met next-gen allure die toch nog voor de huidige generatie uitkomt. Ik zag invloeden van Hitman, Assassin's Creed, Enemy of the State en bizar mooie graphics.
Dishonored: De combinatie van Thief, BioShock en Deus Ex gameplay maakte opnieuw indruk.
Assassin's Creed III: Kan de beste Assassin's Creed uit de serie worden. Damn, wat is die Connor bad ass!
Beyond: Two Souls: David Cage komt opnieuw met een bijzondere game die in geen enkel hokje te stoppen is.



TELEURSTELLING VAN DE SHOW:

De Wii U persconferentie. Ik heb 't dus niet over de Wii U zelf, maar over de verre van overtuigende manier waarop Nintendo haar console, na de chaos van vorig jaar, voorstelde. Launchdate en prijs ontbraken, echt nieuwe ip's schitterden door afwezigheid en afgezien van ZombiU waren er geen third-party hardcore games. Zelfs Nintendo's eigen portfolio miste een echte punch, al gaan Pikmin 3 en New Super Mario Bros. U natuurlijk hartstikke leuk worden.

LEUKSTE E3 GOODIE:

De Assassin's Creed III special E3 edition encyclopedie, de CoD: Black Ops II memory powerstick en het Mario Tennis Open schoonmaakdoekje in de vorm van een... jawel tennisbal!



VERRASSING VAN DE SHOW:

Dat was natuurlijk Watch Dogs, een game die niemand had aan zien komen (zelfs de meeste Ubisoft-medewerkers kregen pas een uur voor de persconferentie de titel van de nieuwe game te horen) en een die er bovendien nog eens waanzinnig mooi en potentievol uitzag. Ubisoft gaf deze afgelopen E3 glans!

VERGAT DEZE E3:

Mijn tondeuse in de villa (tweede laatje bovenin, in de badkamer), een kijkje te nemen op de stand van SEGA en Warner Bros. en bijna mijn afspraak met Jim Ryan, President en CEO van Sony Computer Entertainment Europe.

WAT HEB JE GEKOCHT?

Twee paar sneakers, een nieuwe Ray-Ban zonnebril, een horloge voor mijn lief en een hilarisch Angry Birds bordspel voor mijn zoontje.



LEUKSTE MOMENT VAN DE E3:

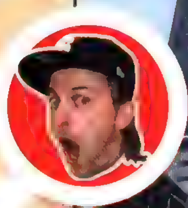
Om na een lange dag op de beursvloer met de blaren op je voeten, thuis te komen in een waanzinnige villa, een verfrissende duik te nemen in het fraaie zwembad en de geuren van de heerlijke maaltijd op te snuiven, bereid door ons aller Ed. Er waren dit jaar veel minder feestjes dan vorige jaren, maar door de gezellige groep en de fanatieke werkhouding om een week lang te knallen, heb ik die geen seconde gemist.

BEOORDEELDE DE E3 DIT JAAR ALS:

Een beurs waar het nog altijd goed toeven is, want wat heb ik veel toffe games gezien. Tegelijkertijd was het een beurs waar de uitgevers angstig op safe speelden, actiongames steeds meer op elkaar zijn gaan lijken, een overkill aan shooters aanwezig was en de persconferenties van de grote drie voorspelbaar en mat waren. E3 2013 wordt echter hoe dan ook een must-go met het beloofde next-gen geweld van Microsoft en Sony!



DE E3 VOLGENS... MAARTEN





GAME VAN DE SHOW: TOMB RAIDER

Lara heeft mijn hart compleet gestolen door verbluffende graphics, afwisselende gameplay en een leuk verhaal samen te voegen. Het voelde al onwijs compleet en af aan, terwijl het nog dik driekwart jaar duurt voordat de game in de winkels ligt. Een heldin, die Lara. Vorig jaar was ik verliefd geworden, nu ben ik verloofd en begin 2013 ga ik trouwen.



NOG VIER ANDERE TOPPERS:

Black Ops II: Treyarch snoert alle critici en haters de mond door met veranderingen te komen en waarschijnlijk hun beste game ooit af te leveren. I liked it.
Watch Dogs: Als werkelijk iedereen op de E3 de hele week (en daarna) over je game blijft praten, dan doe je iets goed. Bijvoorbeeld door de beste graphics ooit vertoond te tonen, eh?
Assassin's Creed III: Connor rent te cool over boomstammen om 'm te negeren.
PES 2013: De E3-versie van de game heeft stappen gemaakt na mijn bezoek aan Brazilië: dit wordt wel wat! En ik heb een Amerikaanse journalist kontschop gegeven, dat is altijd goed!

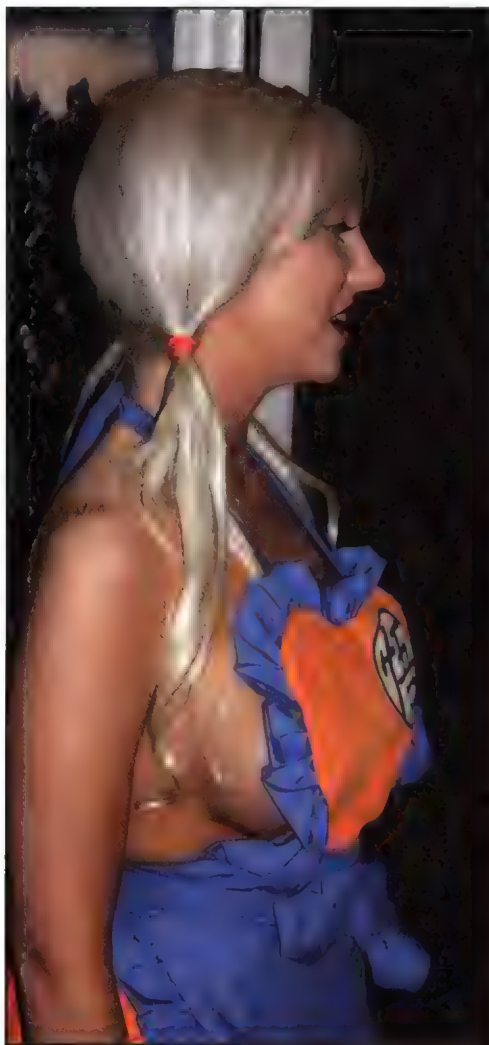


TELEURSTELLING VAN DE SHOW:

Ook al was het ijdele hoop, ik had stiekem toch een heel klein beetje in m'n achterhoofd dat Microsoft de nieuwe Xbox zou aankondigen. Sowieso had ik een teaser verwacht. Zo van: hey jongens; we zijn er mee bezig hoor! Maar toen ik naar Halo 4 keek, besefte ik hoe goed dat er eigenlijk nog uitzag. Als je dan eerlijk bent, kunnen we met deze generatie best nog wel even vooruit.

NOG TWEE MISSERS:

Tjeerd die de laatste dag z'n E3 badge, portemonnee en papo vergeet. Papo? Paspoort, mensen!
Nog twee andere missers zijn de tetten van deze chick die naast d'r jurkje vallen.



LEUKSTE MOMENT VAN DE E3

Met Armin van Buuren naar een behind closed doors-sessie van Black Ops II. Die gast was zó enthousiast, en het verbaasde me echt hoeveel die plaatjesdraaier überhaupt van games af wist! Echt een fanatieke gamer! Hij deed het ook goed op PU-TV. Ik vind dat hij vaker over games moet kwebbelen.

WAT HEB JE GEKOCHT?

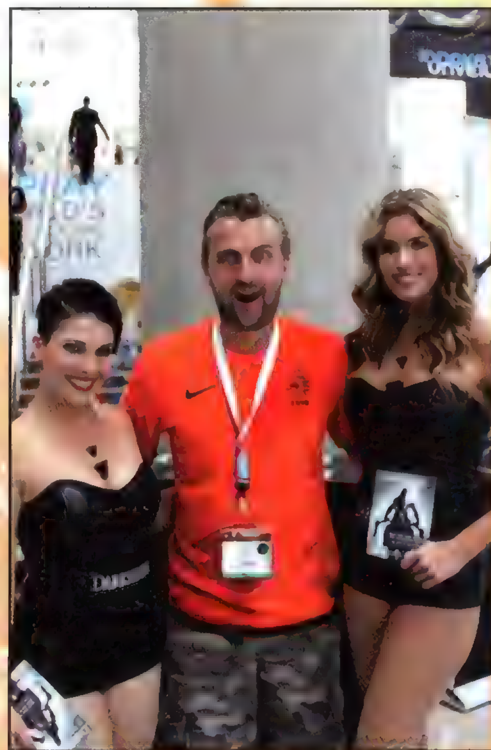
Twee petten en een berg T-shirts. Ik was lekker bezig met dollars uitgeven, totdat m'n bankpas geblokkeerd werd, net als bij de rest van de redactie.

STERKSTE LINE UP

Ubisoft heeft verreweg de sterkste line-up. Bijna alle titels overtuigden. ZombiU die de functionaliteiten van de Wii U goed benut, Assassin's Creed III dat je omver kegelt, Far Cry 3 met z'n spacende trips, Splinter Cell: Blacklist, Rayman voor de Wii U, Watch Dogs dat een klapper wordt en zelfs Just Dance 4 waar half USA een natte voeg van krijgt.

VERGAT DEZE E3

Iedereen te bedanken voor de awesome tijd die we met z'n allen hadden. Dus bij deze: thanks guys! Volgend jaar: zelfde tijd, zelfde plaats?










Wouter had z'n 'get out of hell free card' al gebruikt toen ie uit Veendam vertrok.



Zo te zien maakt Ed hier linke soep.

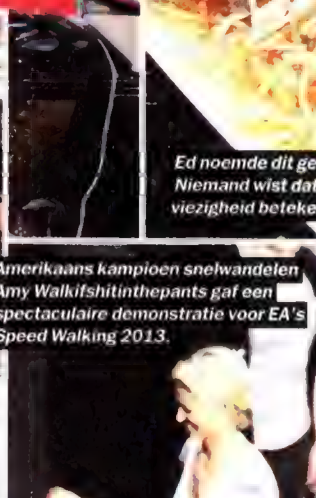


Zoek de appels...

Ed noemde dit gerecht Spaghetti Sporcizia. Niemand wist dat Sporcizia in het Italiaans viezigheid betekent...







Amerikaans kampioen snelwandelen Amy Walkifshitinthepants gaf een spectaculaire demonstratie voor EA's Speed Walking 2013.



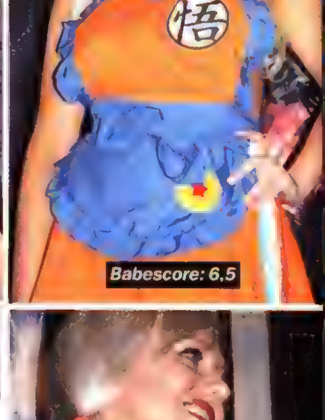
Babescore: 6,5



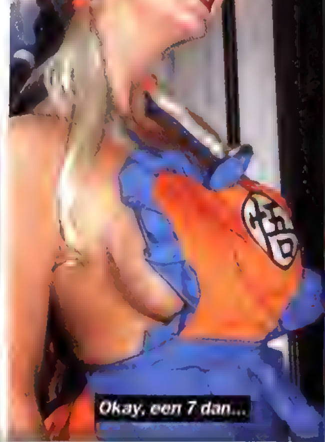
Jan was door slaapgebrek tegen het einde van de beurs in een soort van zombie veranderd.

Hoe heet dit genre ook alweer? Dumbstep?



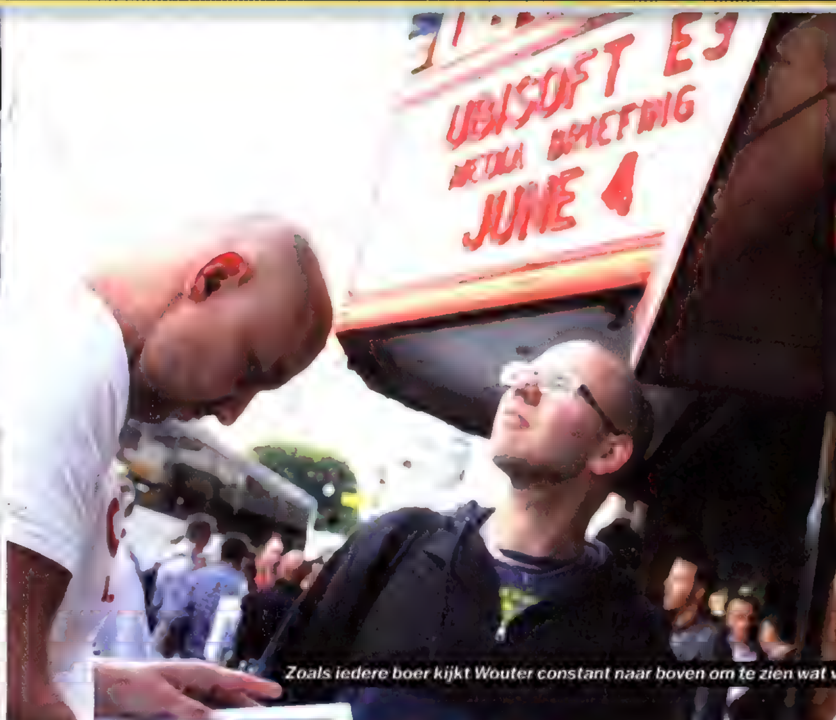


Tjeerd is de draad volledig kwijt.



Okay, een 7 dan...


Deze chick hoorde bij een pornogame. De titel was vertaald zoiets als 'met jouw kruis tegen mijn voorbibs'...



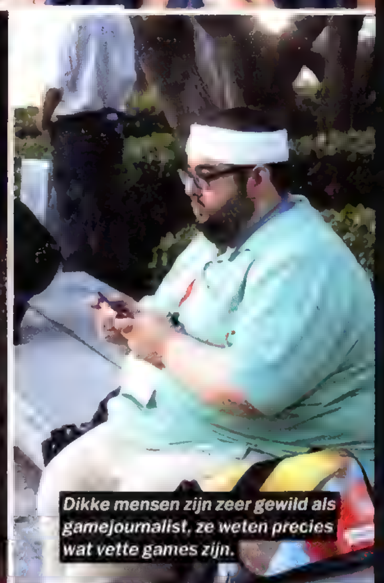
Zoals iedere boer kijkt Wouter constant naar boven om te zien wat voor weer het wordt.


Sommigen hadden er rekening mee gehouden dat er wel weer eens een gebrek aan wc-papier kon ontstaan.




Deze vielen bij onze selectie van E3-babes net buiten de prijzen. Bij al onze selecties trouwens.


Ed trekt zijn deadline-gezicht.


Dikke mensen zijn zeer gewild als gamejournalist, ze weten precies wat vette games zijn.



Miyamoto schept op over z'n prestaties in Big Catch Bass Fishing 2.


Armin van Buuren kijkt volbewondering hoe naturel Jan altijd blijft als ie een camera ziet.



POWERSPY ONTMASKERD IN LA?



Wie is nu eigenlijk de Powerspy? Vrijwel iedereen denkt dat het een alter ego is van een redactielid, waarbij vooral Ed (de onderschriften kennen dezelfde humor) en Jan (schrijft al bijna alles) vaak worden genoemd. Of de Powerspy überhaupt een redactielid is, laten we in het midden, maar hij was weldegelijk weer aanwezig in LA.

Vanzelfsprekend was ik er ook dit jaar weer bij in LA. Niet tot genoegen van de industrie overigens, want mijn harde roddels en grappen zijn alom gevreesd.
Tuurlijk besta ik. Al heel lang. Ik zit al jaren bij de PU-crew in het hotel/villa. Echter, elk PU-redactielid moet een contract ondertekenen waarin staat dat hij of zij de identiteit van de Powerspy niet verraadt. Doe je dat wel, dan lap je flink. En terecht, want ik ben mijn geld meer dan waard.
Dit gebrek aan erkenning steekt overigens wel. Vandaar dat ik voor het eerst in deze PU in de openbaarheid treed. Dan weet je aan wie je moet denken als je weer glimlachend mijn stroken tekst leest. En de publishers kunnen vanaf nu ophouden met het aanspreken van redactieleden als er weer iets vuils over hen gezegd wordt. It's just me! Die gast die naast je stond, zonder dat je er erg in had.

DE CREW

De PU-mannen mogen dan heel wijs overkomen in het blad, dat komt alleen omdat ze hun stukjes zelf schrijven, want hoe anders is de realiteit. Ik twijfel oprecht aan de hersencapaciteit van meerdere leden van de PU-crew. Ik hou daarbij een slag om de arm omdat er in LA altijd alcohol in het spel is, maar er gebeurt in één week tijd genoeg om zelfs een lamme Bonnie St Claire te laten blozen van schaamte.



Neem nu Wessel, de kersverse stagiair die mee mocht omdat hij goed kan editten. De man vertelde doodleuk pas na drie dagen dat hij zijn tandenborstel had vergeten en waar hij een nieuwe kon halen. Drie dagen!!! Begon het toen pas te kriebelen in zijn mond? Of kon hij op dat moment zelfs de sambal niet meer proeven en werd het hem teveel? Het voorval had wel een voordeel; we konden de zoektocht naar een vermoedelijke dode muis onmiddellijk stoppen.

Wouter is ook zo'n type. Ondanks het feit dat hij een stuk of acht brillen heeft (voor elk genre game een eigen bril) zag hij niet dat hij bij het opruimen van de TomTom het opzetstukje onder de bijrijderstoel liet donderstralen. Met bijna fatale gevolgen. Toen Jan namelijk de volgende avond wilde terugrijden na een meeting in downtown LA, kreeg hij zijn tomtom niet aan (het houdertje doet ook dienst als usb-ingang). Ondertussen werd het steeds onheilspellender in het deel Van LA dat 's nachts tot een van de gevaarlijkste plekken van de stad behoort. Net op het moment dat we konden gaan meemaken of Jan wat van GTA San Andreas opgestoken had, vond hij het opzetstukje alsnog.

Ook van bankzaken hebben de heren weinig kaas gegeten (hoewel de Powerspy gezien de kleding van sommigen betwijfelt of er sowieso iets op hun rekening staat). Van vier redacteuren bleek de pas namelijk te zijn geblokkeerd. En een voedselbank kennen ze niet in LA. Gelukkig bleek de bankpas van Ed nog te werken en ook die van Jan deed het nog. Dat laatste kan ook niet anders, aangezien 47% van de geldstromen van ABN-AMRO en ING van Jan afhankelijk is.

De enige die zijn administratie wel op orde had, was nota bene Wouter! Met dank aan zijn vriendin, die het complete E3-schema voor hem uitgeschreven had. Als blijkt dat ze nu ook nog goed kan schrijven, het woord deadline kent en iets minder vaak en lang naar de WC gaat, overweegt Maarten haar volgend jaar maar mee te nemen.



Voor de slimmeriken; de foto is genomen door Maarten.

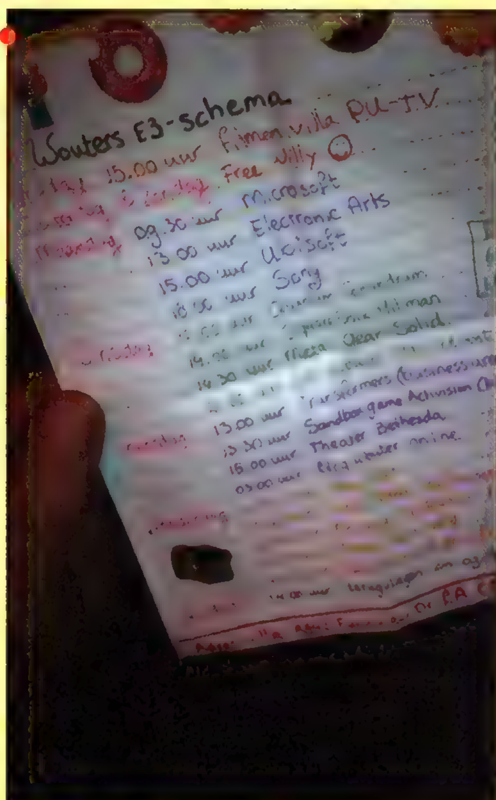




Dan cameraman Tjeerd. Hij vergat op dag drie zijn perspas mee te nemen naar de E3. Alsof de beveiliging na drie dagen iedere bezoeker toch wel herkent. Beste Tjeerd, er komen 45.000 mensen op de beurs af. Okay, niet allemaal zo lelijk en lang als jij, maar toch... En het niet vergeten van je pasje kan nooit moeilijk zijn, want het ding hangt om je nek. Wie weet volgende keer de lus ietsje korter maken, zodat je voelt dat je hem niet meer om hebt.

Beetje dom was ook dat niemand zonnebrand mee had genomen terwijl het zeven dagen lang dertig graden was in LA. En zon en kale hoofden... Ach, er waren nu tenminste drie mensen waarvan het leek dat ze echt rode hoofden van opwinding hadden na afloop van de persconferentie van Nintendo.

Zelfs de onfeilbare Judge Ed ging in LA in de fout. Bij de afsluiting van zijn eerste item in het zwembad, liet de Drijvende Rechter een microfoon van zo'n kleine 500 euro in het water vallen. Terwijl hij toch ooit in 1912 op school moet hebben geleerd dat water en elektriciteit niet matchen.



Ook Jurjen acteerde vreemd. Zo heeft hij de bizarre gewoonte overal kleding te laten rondslingeren. Zelfs toen we naar huis gingen, lagen er verspreid over de villa nog tientallen shirts en korte broeken. Heb je wel meteen de verklaring waarom je Jurjen op foto's altijd in dezelfde (korte) broek en blouse ziet lopen.

Toch was er ook nog goed nieuws (voor de redacteuren). Ed ondervond eindelijk aan den lijve dat teksten tikken tijdens de E3 ondoenlijk is. De man liet drie dagen lang negen pagina' s onaangeroerd op zijn laptop staan alvorens hij er aan begon! De laatste keer dat de beste man dit overkwam, was vorig jaar april toen hij zijn belastingpapieren moest invullen.

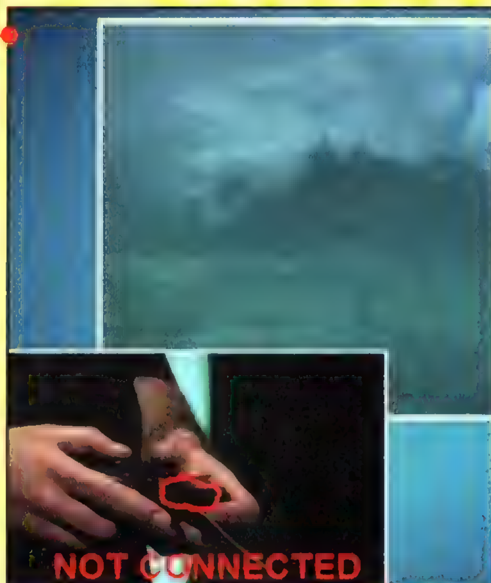
DE E3-PERSCONFERENTIES

Het kijken naar de 'shows' van Microsoft, Nintendo en Sony was dit jaar een zware bevalling. Eerlijk gezegd kijk ik nog liever drie uur lang naar een debat over de rijksbegroting. Had iemand hen bovendien niet kunnen vertellen dat de E3 een beurs voor gamejournalisten is? Het leek soms wel alsof ik op de Huishoudbeurs terecht was gekomen.



En als je dan live gaat lopen zwiepen en zwaaien met die casual meuk, zorg dan ook dat het werkt. Het was bijvoorbeeld maar goed dat die mevrouw die zeven minuten het Wonderbook-spel van Sony moest toveren, op haar knieën zat, anders was ze spontaan door de grond gezakt. Hoeveel fails kun je in zeven minuten stoppen? Het leek Oranje op het EK wel.

Ook bij het echte gamen ging genoeg fout. Als je bijvoorbeeld iets stoer 'live' gaat spelen, zorg dan dat ik niet zie dat jullie de controllers helemaal niet aan hebben staan. Staat zo knullig.



Dan de artiesten... Opeens stonden er overal rappers on stage. Als het moet, dan moet het, maar betaal ze voortaan voor de hele act. Blijkbaar had Microsoft bezuinigd en alleen het dansen van Usher betaald en niet gelapt voor zuiver zingen.

En alsof dansgames al niet genoeg pijn doen aan je ogen, was het blijkbaar ook te veel gevraagd deze ellende synchroon te laten verlopen. Dan kun je net zo goed Maarten & JJ (heb je ook wat tieten on stage) laten optreden en hun ballen onder stroom zetten.



De enige die het goed deed was Ubisoft en dat allemaal omdat ze een verrassing hadden. Niet echt qua game, Watch Dogs is gewoon GTA met mooiere graphics en een telefoon, maar vooral omdat niemand het wist. Want zeg nu zelf, wat blijft er over van Sinterklaas als je al precies weet wat je gaat krijgen? Inderdaad, een seniele gast met schimmel tussen zijn benen.

En dan nog een tip voor Nintendo. Als je niks te melden hebt op je persconferentie, geef er dan geen, en stop de miljoenen die je dan bespaart in een prijsverlaging van de Wii U. Maak je de gamers tenminste een keer blij!

Tot slot, ik had hier graag wat over de feestjes willen vertellen. Over ondergekotste redactie-auto's, hete seks met boothbabes en publishers die dronken de specs van de PS4 verklappen... maar dan moeten die feestjes er wel zijn. Blijkbaar heeft de crisis de game-industrie ook bereikt. Maar dat wist ik al toen ik de persconferenties zag.





DE TELEURSTELLINGEN

Natuurlijk zagen we veel dikke shit op de E3, maar er viel ook wel het een en ander aan te merken op het totaalaanbod. Hieronder de grootste teleurstellingen van de PU-crew verzameld.

WAAR WAREN DE Wii-GAMES?
Met de Wii U in aantocht, is de Wii direct bij het oud vuil gezet, zo lijkt het.

MARIO WORDT STEEDS OUDERWETSER
De tijd dat Mario iedereen omver blies met baanbrekende 3D-games die het platformgenre opnieuw definieerden, lijkt verleden tijd. Snorremans is op Wii U en 3DS weer aan het 2D-platformen alsof het 1985 is.

DUBIEUZE SEQUELS
Er waren te veel veilige vervolgen op grote franchises, zoals Gears of War: Judgment en God of War: Ascension. Games waarin de vernieuwingen op één hand te tellen zijn.

BATTLEFIELD 3 & Wii U?
E3 2011: EA-baas staat stoer te doen tijdens Nintendo persconferentie dat Battlefield 3 nog mooier naar de Wii U komt. E3 2012: De game is nergens te bekennen. WTF?

TE WEINIG GROTE VERRASSINGEN
Watch Dogs, Beyond, Gears of War: Judgement, ZombiU, Star Wars 1313... dat waren eigenlijk de enige titels die we op de E3 voor het allereerst zagen. Dat mag volgend jaar wel wat meer, toch?

JADE RAYMOND'S AFWEZIGHEID
Jan: "Jade Raymond geeft leiding aan de nieuwe Ubisoft studio die Splinter Cell: Blacklist maakt. Maar waar was Jade zelf?"

(GEBREK AAN) INDIEGAMES
Dat indiegames tegenwoordig ook belangrijk zijn, was op de E3 niet te merken. Wat er in een muf hoekje van de E3 stond opgesteld, was absoluut niet representatief voor wat er in deze uiterst creatieve scene gebeurt.

KWALITEIT GRAPHICS Wii U
Het is leuk dat Nintendo-games nu ook in HD verschijnen. Maar is het zo gek dat we op iets meer dan in de buurt van het niveau van Xbox 360 en PS3 hadden gehoopt?

3D?
Twee jaar lang het heetste snoepje van de E3. Dit jaar, op Star Trek na, nergens een game in 3D te bespeuren. Mmm?

THIEF IV? JOEHOE?
Weer geen Thief IV, getverdrie. Schiet eens op, Eidos Montreal. Kom eens over de brug!

NINTENDO'S EIGEN Wii U LINE-UP
Voor het tweede jaar op rij wist de Wii U niet echt te overtuigen. Je hebt meer nodig dan Pikmin 3, New Super Mario Bros. U en een groepje tutorial-achtige minigames genaamd Nintendo Land om de 'hardcore' gamers terug te winnen.

WAAR WAS J.K. ROWLING?
Heb je een exclusieve deal met de schrijfster van de Harry Potter boeken, is ze niet op je persconferentie. Gemiste kans.

TE WEINIG GROTE PS VITA-GAMES
De PS Vita kreeg te weinig 'shine' tijdens Sony's persconferentie. Gelukkig was de handheld op de showvloer wel prominent aanwezig, maar grote namen ontbraken.

ONTBREKEN VAN THE LAST GUARDIAN
Dat de game van Team Ico het zwaar heeft, is bekend maar weer ontbrak dit bijzondere spel op de E3. De Europese Playstation-baas Jim Ryan weigerde zelfs te bevestigen of de game überhaupt nog in leven is. Jijks!



DE INNOVATIES

De E3 had dit jaar als motto 'Innovation Unveiled', maar in de praktijk viel dat behoorlijk tegen. Na heeeeeel diep nadenken, hebben we de volgende game-innovaties bij elkaar kunnen schrapen.

GAIKAI & ONLIVE

Het lijkt eindelijk echt los te gaan met cloud-gaming nu Gaikai en Onlive hun respectievelijke diensten gaan integreren in de smart-tv's van Samsung (Gaikai) en LG (Onlive). Consolemakers opgepast, want daar gaat jullie handel!

WATCH DOGS

Dit spel maakte niet alleen indruk door diens overrompelend mooie graphics en het feit dat niemand nog maar iets van deze game had gehoord, maar vooral door de grote potentie die het hacken-van-tech-ten-gunste-van-jezelf spelelement op de totale gameplay kan gaan hebben.

DE VERSCHILLENDE MODES VAN BLACK OPS II

Goed om te zien dat Black Ops II het lef toont om een keer af te wijken van de bekende Call of Duty-formule.

LUMINOUS ENGINE

Square-Enix toonde een verdomd indrukwekkend, Final Fantasy-achtig CGI-filmpje, dat een real-time tech-demo bleek te zijn van de in-house engine Luminous. Next-gen, baby!

OVERLAPPENDE VERHAALLIJNEN IN RESIDENT EVIL 6

In RE6 speel je drie verschillende (co-op) verhaallijnen, die elkaar op bepaalde punten overlappen, waarbij de game random koppeltjes op het internet uitkiest!



WONDERBOOK

Tijdens de persconferentie kwam Sony's augmented reality van boeken die tot leven komen, niet helemaal lekker uit de verf, maar later op de beurs, op de Europese PlayStation Media Booth, zag Wonderbook er al een stuk meer solide uit.

UNREAL 4

Het maken van games is voor ontwikkelaar Epic bijna bijzaak aan het worden. Engines bouwen en vervolgens aan iedereen en je moeder uitlicenseren, is inmiddels hun core business. De Unreal 4 engine die 'behind closed doors' gedemonstreerd werd, maakte diepe indruk en het lijkt wel duidelijk dat Epic de komende jaren weer in talloze games hun handtekening achter zal laten. In 2013 komt de eerste Unreal 4 gepowerde game op de markt.

UNFINISHED SWAN

Een kleine PSN-game, gemaakt door een nog kleiner team (een stuk of tien man) waarbij alles draait om het kliederen met zwarte verf in een witte wereld om diezelfde wereld te onthullen en inzichtelijk te maken. Een heel bijzonder en sfeervol exploratie-sprookje!

STAR WARS 1313

In plaats van next-generation engines (Square, Epic) toonde LucasArts als enige een draaiende next-gen game waarbij CGI-achtige beelden daadwerkelijk ingame-graphics bleken te zijn. Zien is geloven!

BERICHTEN PLAATSEN MET MiiVERSE

Bij een moeilijk level of knappe prestatie even een berichtje achterlaten, of de berichten van andere spelers lezen ('je moet hier eerst alle blauwe kristallen wegtikken, met je PIEMOL!'), het zou best eens interessant kunnen worden.







HET NIEUWE SPELEN?

FOCUS OP MULTISCREEN GAMING

Was het om de Wii U tablet-controller de wind uit de zeilen te nemen? Of hebben Sony en Microsoft met hun plotselinge focus op *gaming-met-een-tweede-scherm* daadwerkelijk een alternatief te bieden?

Al voor deze E3 wisten 'de kenners' het zeker: Sony en Microsoft zouden op z'n minst gaan teasen naar respectievelijk de PlayStation 4 en de Xbox 720. Al was het alleen maar om de aandacht van de Wii U af te leiden. Inmiddels weten we dat het anders ging, maar dat 'De Grote Drie' elkaar weldegelijk nauwlettend in de gaten houden, werd ook tijdens deze E3 weer eens duidelijk. Het is dan ook geen toeval dat, na Nintendo, nu ook Sony en Microsoft zich richten op extra schermen om gameplay en console-functionaliteit te verrijken. Anders gezegd: tablets en smartphones worden integraal onderdeel van de manier waarop we straks games aanvullend beleven en aansturen.



Een tweede speler kan springblokken aanmaken in New Super Mario Bros. U

NINTENDO

Wat Nintendo tekort komt aan technische paardenkrachten, maken de Japanners goed door hun vindingrijkheid en hun even eigenwijze als frisse blik op trends. Ook Nintendo zag de opmars van tablets maar focust zich met de Wii U op het herenigen van familie en vrienden; een logische voortzetting van die vrolijke gezinnetjes die al zwiepend en zwabberend samenspeelden met hun Wii.

Nintendo's grote voordeel is dat het tweede scherm, de **Wii U Gamepad**, geen bijproduct is van de console; het ís feitelijk de nieuwe console. Ook tijdens deze E3 was er geen aandacht voor het kastje waar je straks de fysieke discs inschuift; alles draaide weer om de tablet-controller van de Wii U.

Daarbij zal Nintendo niet zozeer zijn pijlen richten op online multiplayer, maar op lokale multiplayer waarbij één gamer de Wii U Gamepad gebruikt en de overige spelers de bestaande Wii-controllers.

Het mantra 'iedereen doet mee ongeacht zijn niveau' wordt daarmee in de praktijk gebracht. De door de wol geverfde gamer speelt met een gekantelde Wii-mote een platformspel, terwijl de nieuwkomer of het jonge kind meehelpt als sidekick met de Wii U Gamepad.

Voor third-party ontwikkelaars is het bovendien vanzelfsprekend om de vele unieke features van de tablet-controller te gebruiken in hun Wii U-games omdat de controller van meet af aan de focus is geweest. Het is voor de ontwikkelaars dus geen gok of de tablet-controller wel aan zal slaan omdat, nogmaals, alles bij de Wii U draait om de gamepad met aanraakscherm.


Inventory checken in ZombiU.

LEUK: Springblokken laten aanmaken door een tweede spelers in New Super Mario Bros. U, de minimap en weapon-inventory in Assassin's Creed III, een medespeler helpen in Rayman Legends, de vele speltoepassingen van ZombiU.



> **"Het is bij Microsoft en Sony nog maar de vraag of third-party developers de mogelijkheden gaan toepassen in hun titels."**

MICROSOFT

Omdat Microsoft de Xbox 360 steeds meer als multimediaal episch centrum van de huiskamer positioneert, kwam het nieuw aangekondigde **SmartGlass** dan ook niet als een grote verrassing.

Het betreft een applicatie voor bestaande devices als Android, Windows Mobile én iOS producten! Het werkt voor smartphones en tablets die communiceren met games maar ook met de andere, steeds meer uitdijende multimediadiensten van de Xbox 360.

Leunend op het aankomende Windows 8 valt alles steeds meer op zijn plaats, waarbij de meest simpele toepassing is dat je je tablet als afstandsbediening gebruikt om de content op je Xbox 360 te bedienen (mocht je geen Kinect hebben en/of stemcontrole ruk vinden). Daarnaast moet SmartGlass extra informatie bieden bij bijvoorbeeld een film. Op het grote scherm kijk je een film, een meekijkende bankzitter moet naar de wc, je pauzeert de boel en op je tablet bekijk je ondertussen allerlei background info over de film en de acteurs.

Voor gaming werd een demonstratie met Madden


Het is nog maar de vraag of third-party developers SmartGlass überhaupt gaan toepassen in hun titels.

gegeven en, dat zag er een stuk toegankelijker uit dan dat gehannes dat je doorgaans met de controller moet doen. En wat te denken van strategygames? RTS-spellen zouden nog veel beter kunnen gaan werken met deze techniek.
Echter, waar het bij Nintendo een onontkoombaar device is, is het bij Microsoft nog maar de vraag of third-party developers SmartGlass überhaupt gaan toepassen in hun titels. Als die ondersteuning uitblijft dan vervalt deze op zichzelf zeer interessante techniek al snel tot een gimmick, en dat zou eeuwig zonde zijn.

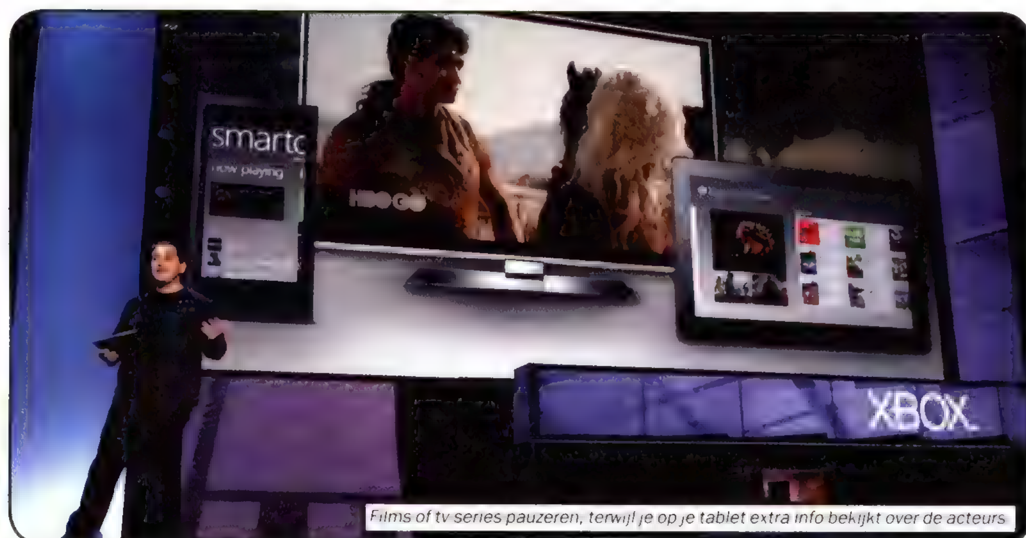
LEUK: Je spelers positioneren en tactieken opvragen in Madden, opstellingen wisselen in FIFA, extra info over de omgeving en missies in Watch Dogs (zie kader), multimediacontent aansturen en uitspitten.


Sony's All Star Battle Royal is een game die gebruikmaakt van de cross-play opties.

SONY

Sony is al een tijdje bezig haar PS Vita in te zetten als tweede controller onder de noemer **Cross-Play.** Het komt er op neer dat je PS3-games kunt spelen met zowel een PS3-controller als met de handheld. Daarnaast is het idee dat straks meer en meer games gestart worden op de PS3 en dat je deze verder speelt op de PS Vita.
Daaraan gekoppeld zien we vaker het 'MotorStorm RC-model' voorbij komen: koop de game op de PlayStation 3 en je beschikt automatisch ook over de Vita- versie.
Wat geldt voor Microsoft geldt ook voor Sony: gaan third-party partijen deze techniek toepassen of blijft het beperkt tot Sony's eigen portfolio? Het touchscreen, alsook de buttons en techniek van de PS Vita, zijn in ieder geval stukken geavanceerder dan de Wii U GamePad. Dus als Sony slim is, nemen ze die Cross-Play uiterst serieus. Op dit moment wordt het nog te kleinschalig toegepast om echt een beslissende vuist te maken.

LEUK: In LBP kun je met de nieuwe DLC straks zowel met je PS3-controller als met je VITA de game spelen. Sterker nog, op de Vita heb je dan ook nog eens toegang tot een hele andere kijk op de wereld die je aan het bouwen bent.



Films of tv series pauzeren, terwijl je op je tablet extra info bekijkt over de acteurs


Op dit moment wordt cross-play door Sony nog te kleinschalig toegepast om echt een beslissende vuist te maken.


Het spelen van een complex spel als Madden zou met SmartGlass een stuk eenvoudiger kunnen worden.

iPAD & WATCH DOGS

Ook Ubisoft deed een duit in het zakje wat betreft een tweede scherm dat aanvullende gameplay te bieden heeft. De ontwikkelaar heeft namelijk een iPad-app in de maak (die ook naar andere mobiele platformen moet komen) die werkt met Watch Dogs.
Op de iPad krijgen spelers een kaart van Chicago te zien met alle locaties uit het spel. Zo kun je, voorafgaand aan je missie, een locatie spotten of de plattegrond van het bewuste gebouw bestuderen. Alle personages die je hebt geprofileerd, zijn eveneens uit te checken en trackable. Wanneer je vrienden in de instellingen van de game vooraf hebben aangeven open te staan voor externe inmenging kun je zelfs inbreken of helpen tijdens hun missies. Hoe cool is dat?



WAT VINDT DE REDACTIE VAN DE Wii U?

Dat de persconferentie van Nintendo een teleurstelling was, heb je ondertussen vast wel begrepen. Maar wat vinden onze redacteuren van de Wii U nu ze er daadwerkelijk mee gespeeld hebben? Maarten, Jurjen en Jan bespreken Nintendo's nieuwste console aan de hand van vijf stellingen.

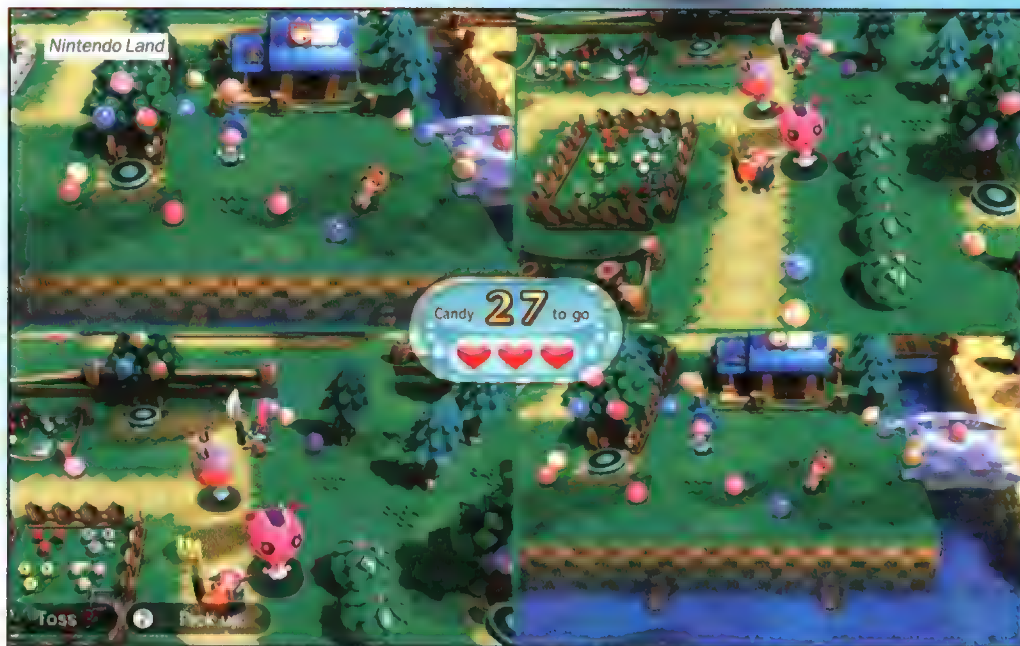


I Wii U is een onduidelijk ding dat zowel de casuals als de hardcore niet aan zal spreken

Jan: Nintendo heeft in ieder geval te weinig duidelijkheid gebracht na de chaos van vorig jaar. Ik zie de Wii U als de natuurlijke opvolger van de Wii die vooral casuals zal aanspreken. De hardcore gamer heeft nog geen reden om dit najaar met zijn slaapzak voor de winkel te gaan liggen.

Jurjen: Dankzij Wii Sports zag iedereen meteen wat er leuk (of niet) was aan de Wii. Maar als je iemand Nintendo Land of ZombiU ziet spelen, snap je er nog steeds geen hol van. Pas als je zelf zo'n spel speelt, valt het kwartje en raak je enthousiast over de mogelijkheden. Tenminste, zo ging het bij mij.

Maarten: Nintendo heeft nog geen systemseller die de mogelijkheden van de Wii U aan iedereen duidelijk maakt en dat is een groot probleem. Je moet er echt mee gespeeld hebben als je de fun van de GamePad wil ervaren.





II Als je met Wii U hebt gespeeld, snap je wél wat er aantrekkelijk aan is

Maarten: Als je de controller ziet, dan denk je niet: wat een sexy dingetje. Helemaal niet vergeleken met al die andere sexy tablets die als paddenstoelen uit de grond schieten. Maar hij ligt wel lekker in de hand, en biedt op verschillende manieren nieuwe gameplay. Toch ben ik nog niet omver geblazen, zoals ik bij de Wii aanvankelijk wel werd.

Jan: Zelf spelen met de Wii U maakt wel een wereld van verschil, al ben ik nog steeds niet 'sold'. Gameplay-technisch zijn er leuke, aanvullende zaken mogelijk maar die heb ik nog slechts in een handjevol games gezien. Dat je zelf een spookje kunt spelen, terwijl vier andere spelers (met Wii controllers) je opjagen zoals in een van de minigames van Nintendo Land, dat kan toch niet de USP van de Wii U zijn?

Jurjen: Nou, ik ben inmiddels wel 'sold' wat de GamePad betreft. Dat kwam natuurlijk weer door een Mario-spel. Op het moment dat ik via het touchscreen blokken in het level van mijn medespelers plaatste, kreeg ik echt zo'n gevoel van, wauw, dit is nieuw. Dat kreeg ik ook bij het scannen van mijn omgeving in ZombiU. En bij het draaien van voorwerpen in Rayman Legends.

Maarten: Ik vond dat scannen juist niet meer dan een gimmick. Dat is precies hetzelfde als de Sixaxis-mode van de PS3-controller: je gebruikt het één keer en dan ben je er klaar mee. Ik heb al drie games gezien waarbij je moet scannen. Wat ik wél leuk vond, waren de momenten dat je in ZombiU in een koffertje zit te neuzen en dat je half geraped wordt op je grote scherm. Dat is geinig, zo'n toevoeging. Dan ben je echt ergens anders mee bezig, net als bij het hacken van een code bijvoorbeeld.



De graphics van de Wii U gaan niet verder dan die van de PS3 en Xbox 360



Jurjen: Met pijn in mijn hart moet ik deze stelling onderschrijven.



Maarten: Absoluut. En dat vind ik direct het gevaar van de Pro-controller. Als je de GamePad niet gebruikt, dan blijft er feitelijk niets meer dan een gedateerde Xbox 360,5 over.



Jurjen: Ik speelde Lego City en ja hoor, trillende lijntjes, in beeld ploppende objecten en framerate-drops alom. Dit zijn graphics van zeven jaar geleden.

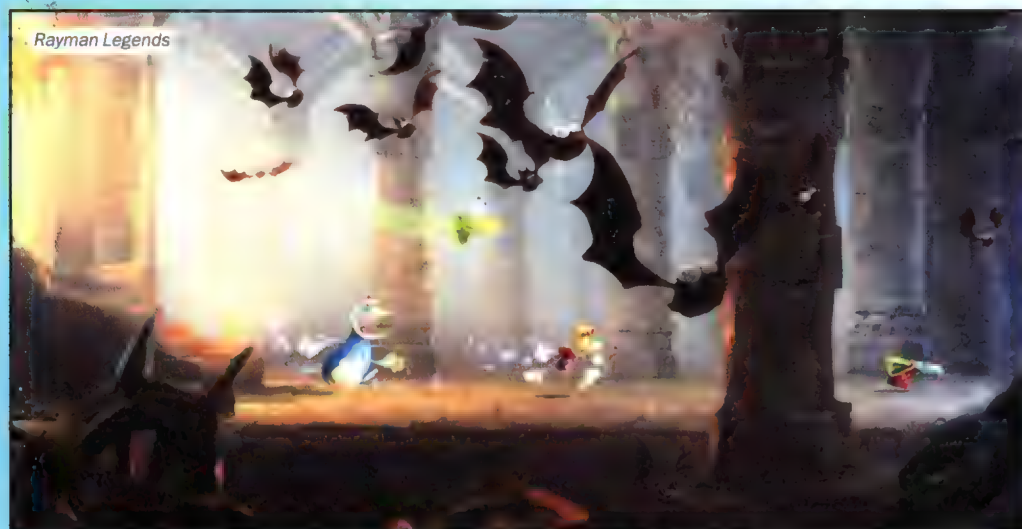


Jan: Ik heb Assassin's Creed III op de Wii U gezien en dat zag er zeer behoorlijk uit. En met de GamePad kreeg ik ook nog eens een handige inventory en quickmenu voor mijn wapens erbij. Maar goed; dat Nintendo vorig jaar nog liep te boosten dat het over de graphics van PS3/Xbox 360 heen zou gaan terwijl nu eerder het tegendeel blijkt, is een slechte zaak natuurlijk. De third-party Wii U games komen er hoogstens bij in de buurt.



Maarten: Vorig jaar werd beloofd dat bijvoorbeeld Battlefield 3 grafisch minstens gelijkwaardig zou zijn met de versies op de PS3 en Xbox 360. Dat gaat dus niet gebeuren.


Lego City

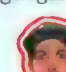

Rayman Legends



Voor online/offline multiplayer wordt de Wii U wel een tof ding



Jan: Offline zeker, aangezien je nu aanvullende en andere multiplayer-ervaringen krijgt, zoals New Super Mario Bros. U en Rayman Legends aantoonden. Of de Wii U ook de meeslepende, grootse online multiplayer-ervaringen gaat bieden, valt nog te bezien.



Maarten: Voor een offline multiplayer-potje kan zo'n tweede scherm enorm veel betekenen. Bij sportgames waar je tegenstander nu met je meekijkt naar wie je ingooit, kun je dit op de GamePad in het geniep doen. Verrassend en veel leuker.



Jurjen: Samen spelen in dezelfde kamer krijgt echt een leuke nieuwe dimensie nu je via het touchscreen elkaar heel precies en op verrassende manieren kunt helpen en hinderen. Online lijkt Nintendo de zaken nu ook wat serieuzer aan te pakken, al is het nog veel te vroeg om daar verder veel zinnigs over te zeggen. De potentie voor de Wii U als leuke multiplayer-machine is in elk geval aanwezig.



Jan: Online ja, het zou godbetert een keer tijd worden, Jurjen!



De Wii U gaat keihard floppen



Jurjen: Veel te vroeg om te zeggen, natuurlijk. Maar dit wordt niet het zichzelf verkopende succes dat de Wii was.



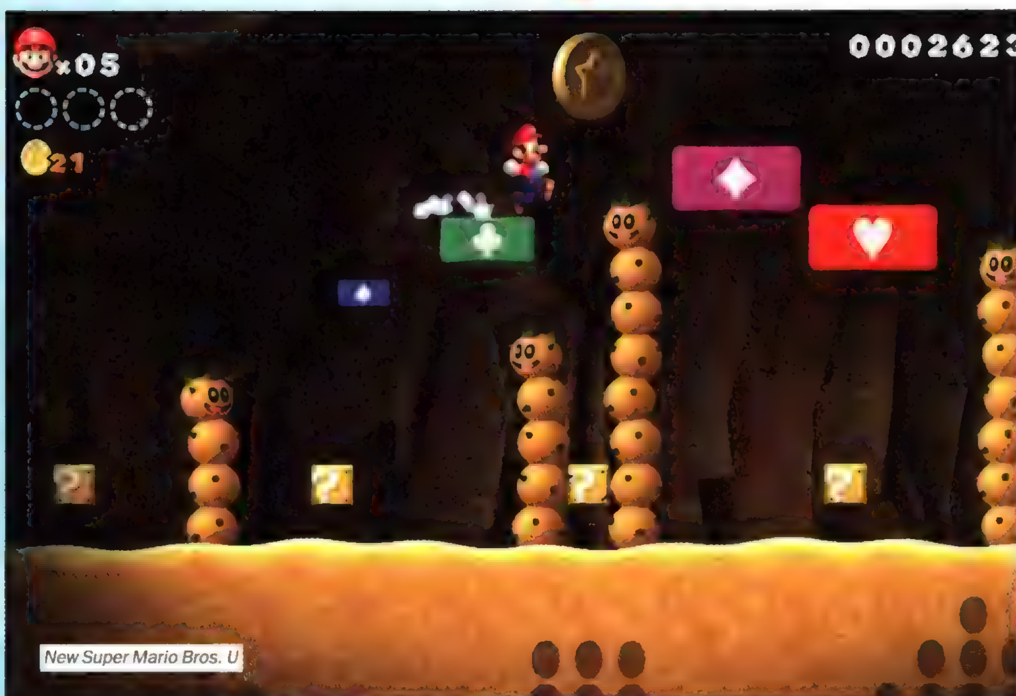
Maarten: Ik denk dat het apparaat moet groeien. Bij launch lijken er op dit moment te weinig aansprekende titels beschikbaar om het een must have te laten zijn.



Jan: Met New Super Mario Bros. U als launchtitel denk ik niet dat het apparaat keihard gaat floppen, maar een recordbrekend succes zie ik 't ook nog niet worden. Alles staat of valt overigens bij de prijs van het apparaat.



Jurjen: Absoluut. Voor 250 euro wordt het voor casuals best een aantrekkelijk ding, maar voor 400 euro in deze crisistijd kan Nintendo het bij elke doelgroep wel vergeten. Nintendo heeft natuurlijk als ijzersterke troef dat het van die leuke eigen franchises als Mario Kart, Zelda en, ik noem maar wat, Smash Bros. heeft. Je weet dat die shit gaat komen, wat de aanschaf van een nieuwe Nintendo-machine voor de fans al snel rechtvaardigt. Dus floppen, nee. Maar een grote hit gaat het vooralsnog ook niet worden, daar zijn betere games voor nodig.


New Super Mario Bros. U



DE E3 VOLGENS... JURJEN





GAME VAN DE SHOW: WATCH DOGS

Damn, wat een verrassing! Deze game kreeg me in een klap enthousiast voor de volgende generatie consoles (al komt Watch Dogs ook uit op de huidige).
Qua graphics en spelmogelijkheden is dit echt een mooie sprong voorwaarts.



NOG VIER ANDERE TOPPERS:

Far Cry 3: Ik hou niet zo van shooters, maar als ze zo verrassend, gevarieerd, organisch en avontuurlijk zijn als Far Cry 3 ontwaakt het schietbeest in mij.
ZombiU: Zombies worden weer cool en spannend nu je hun dreiging op heel nieuwe manieren moet overleven.
New Super Mario Bros. U: Het is een soort aangeboren afwijking denk ik, dat ik alles met Mario vreet als zoete koek.
Sleeping Dogs: Ik heb het demolevel zeven keer uitgespeeld, en steeds weer op nieuwe, heerlijk brute manieren slachtoffers gemaakt. Ik kan niet wachten tot de open wereld van Hong Kong compleet voor me opengaat.



TELEURSTELLING VAN DE SHOW:

Tja, ik moet toch weer met de vinger naar Nintendo wijzen. Ik had namelijk gehoopt op iets van episch formaat om de Wii U meteen mee op de kaart te zetten, een verbluffend mooie Zelda of zo. En dat was er niet. Er was eigenlijk helemaal niets, althans, veel minder dan ik in het slechtste geval gevreesd had. Een zootje minigames, een zeven jaar geleden aangekondigde Pikmin en een 2D-Mario. Ik ben niet het type fan dat dit soort shit kan of wil vergoeilijken.



NOG TWEE MISSERS:

Wat een verschrikkelijk gebrek aan innovatie en vooruitgang op deze E3! EA toonde de nieuwe Need for Speed, een voetbalspel en een schietspel, woehoeeee, Nintendo komt met 2D-Mario en Pikmin, wat een flutzooi, wat een zwakte alom. Het is dat ik een grote jongen ben, anders was ik ter plekke in janken uitgebarsten.

VERRASSING VAN DE SHOW:

Ubisoft! Op een of andere manier had ik nooit zoveel op met het bedrijf (wat vast te maken had met hun zwakke Wii-games en die domme konijnen), maar vanaf nu zal ik kwispelend en hijgend hun geurspoor volgen. En die grote Ubi-tattoo op mijn rug gaat er deze zomer komen!

BEOORDEELDE DE E3 DIT JAAR ALS:

Het is voor de thuisblijvers hartstikke leuk dat tegenwoordig alle presentaties gestreamed worden, maar dat haalt het speciale gevoel wel een beetje van zo'n beurs. Ik bedoel: dan moet ik dus verslag uitbrengen over dingen die iedereen al lang gezien heeft!

LEUKSTE MENSEN:

Wat ik heel leuk vond, was om Tjeerd, Wessel en Ward wat beter te leren kennen. In tegenstelling tot die jongens zit ik namelijk niet vaak op de PU-redactie (ik werk als freelancer doorgaans vanuit mijn huis in Assen). Het bleken complete bosmongolen, maar op een goede manier.

LEUKSTE E3 GOODIE:

Ik heb eigenlijk best wel toffe shit gekregen. Wacht, dan zet ik het even voor je op de foto. Dat witte ding is een telefoonoplader (er zitten twee penlite batterijen in), werkt op mijn iPhone dus kan altijd van pas komen. Die zilveren Spyro is ook niet gek, he?

BESTE PARTY:

Dat er niet zoveel party's waren, is geen straf als je met elf man in zo'n vette villa zit. We hebben een bepaalde avond (welke weet ik niet meer) ook nog eens allerlei mensen uit de industrie bij ons uitgenodigd, waaronder Armin Van Buuren en Marcela (zat vorig jaar nog in het PU-team), maar ook vertegenwoordigers van EA, Square-Enix, Nintendo en weet ik veel wat. Lekker de hele avond lullen over games, biertje erbij, helemaal goed.

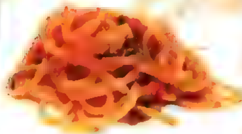


LEKKERSTE MAALTIJD:

Als je hoort dat Ed gaat koken, denk je misschien, oké, Ed gaat koken. Prima. Maar het bleek veel meer dan prima. Ik zweer je, Ed kan gerust meedoen aan zo'n tv-kookshow met zo'n boze kok zonder dat hij ook maar één keer wordt uitgescholden.



DE E3 VOLGENS... ED





GERECHT VAN DE SHOW: KOFTA

In plaats van de anderen een beetje na te praten over de games en persconferenties, heb ik voor een iets andere insteek gekozen, met de nadruk op mijn rol als 'kok van de E3'.

Het gerecht dat volgens mij bij de jongens het meest in de smaak viel was Kofta. Het is een Grieks gerecht met onder andere courgette, tomaten, rijst en gehakt. Ik had me echter behoorlijk vergist in de hoeveelheid gehaktdrolletjes die ik moest draaien voor elf personen. Ik ben er een kleine twee uur mee bezig geweest! De complimenten achteraf maakten echter veel goed.



NOG VIER ANDERE TOPPERS:

Spaghetti met groenten-gehaktsaus. Dit is het gerecht dat ik wekelijks thuis maak en bulkt van de vitamines met ingrediënten als tomaten, ui, knoflook, prei, courgette, paprika, wortel en champignons. De bekende reclameslogan 'Fijn dat lekker ook gezond kan zijn' is hier helemaal op z'n plaats.



Wraps. Deze kleine pannenkoekjes kun je natuurlijk met van alles vullen, maar wat mij betreft doen we het met: kidneybonen, maïs, gehakt, kip, paprika, augurk, zure room, tomaat en ui. Wel de uiteindjes dichtvouwen want anders wordt het een kliederboel, hè jongens?

Chili con carne. Deze klassieker mocht natuurlijk niet ontbreken in LA met z'n Mexicaanse vibe. Hoewel een dergelijk bonengerecht ook z'n nadelen kent als je met elf man in één villa slaapt

Barbecue. Niels is altijd baas bbq op de E3, dus daar heb ik me niet mee bemoeid. Altijd een heerlijk relaxte manier van eten op het balkonnetje met een biertje erbij. Het gaat bij de E3-bbq's van Niels natuurlijk vooral om het vlees, al draait onze uitgever z'n hand ook niet om voor een frisse tomatensalade.

TELEURSTELLING VAN DE SHOW:

Ik kan met alle jongens van de PU goed opschieten maar Jurjen heeft een speciaal plekje in mijn hart. Niet alleen is hij mijn beste schrijver, ik vind het gewoon een hele fijne gast. Bij de kamerindeling was ik dan ook op eigen verzoek bij hem ingedeeld. We hadden een heel klein kamertje, maar dat was natuurlijk geen probleem als je een beetje van elkaar houdt ☺. Ik wist alleen niet dat mijn slapie zo enorm zou snurken. Zo erg, dat ik de laatste nacht naar de huiskamer ben verhuisd om toch nog een paar uurtjes de ogen te kunnen sluiten.



NOG EEN MISSER:

Een vrij domme actie van mij was om als Judge Ed met microfoon en al in het water te plonzen. Geen seconde aan gedacht dat zo'n apparaat daar niet tegen kan. De jongens waren overigens ook niet helemaal scherp, want ik had van tevoren aangekondigd dat ik in het eindshot meteen vanaf m'n luchtbed in het zwembad zou plonzen...

WAT HEB JE GEKOCHT?

Ik ben niet zo'n shopper en zeker geen schoenenfetisjist zoals sommige anderen op de redactie. Mijn enige aankoop bestond uit twee zonnebrillen voor de gezamenlijke prijs van 22 dollar (2e halve prijs en je blijft toch Hollander). Meteen bij thuiskomst wel nog effe een mooie bos bloemen gekocht voor moeder de vrouw, die ook weer blij.

WAT IK OOK NOG EFFE KWIJT WIL:

Ik heb het grootste deel van de week met een grijns rondgelopen. Aanvankelijk was ik een beetje bang dat ik er een beetje 'bij zou hangen' omdat ik me niet zou richten op de persconferenties en de beurs. Uiteindelijk heb ik het gevoel gehad dat ik me toch behoorlijk nuttig heb kunnen maken met mijn 'kookkunsten' en de dagelijkse rubriek De Drijvende Rechter.

Als het aan mij ligt, ben ik er volgend jaar weer bij!



REVIEWBLAD

TOPSCORE

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

(PAG 075)

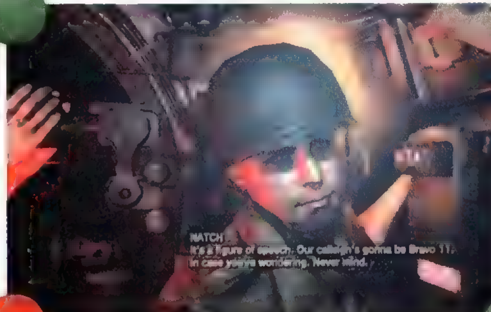




LICHTGEWICHT OVER ZWAARTEKRACHT

INVERSION

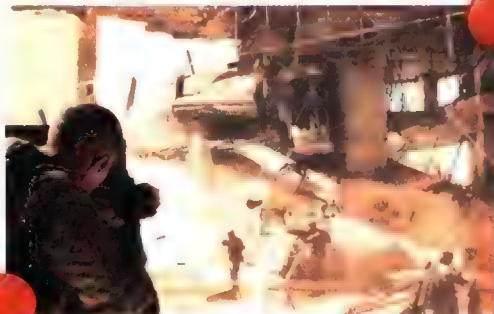
(PAG. (068)



HILARISCHE DISCUSSIE

STEEL BATTALION: HEAVY ARMOR

(PAG 074)



ZANDBAK WORDT BLOEDBAD

SPECOPS: THE LINE

(PAG. 070)

Mijn 5 centen – Hopelijk hebben jullie een beetje genoten van de E3-special. Ik neem tenminste aan dat jullie de PU van voor naar achteren lezen en de special net achter de kiezen hebben. We hebben intern nog wel even getwijfeld of we al onze belevenissen in LA niet beter tot de website zouden kunnen beperken, want als je deze PU leest, is de beurs al meer dan een maand achter de rug. Toch zijn we op dertig pagina's helemaal los gegaan, en dat hebben we met veel plezier gedaan. Misschien moeten jullie maar een reactie achterlaten onder 'Bladeren met Ed' wat jullie vinden van de E3-special in dit nummer. Had je 'm niet willen missen of vind je het een beetje mosterd na de maaltijd? In ieder geval hebben we ook nog ruimte kunnen vinden voor een negental reviews van een grote variatie aan games. Zo beginnen we de volgende pagina met een cheerleader bewapend met een kettingzaag en het hoofd van haar vriendje hangend aan haar riem... Enjoy! – Ed (Twitter.com@EdWiggemans)



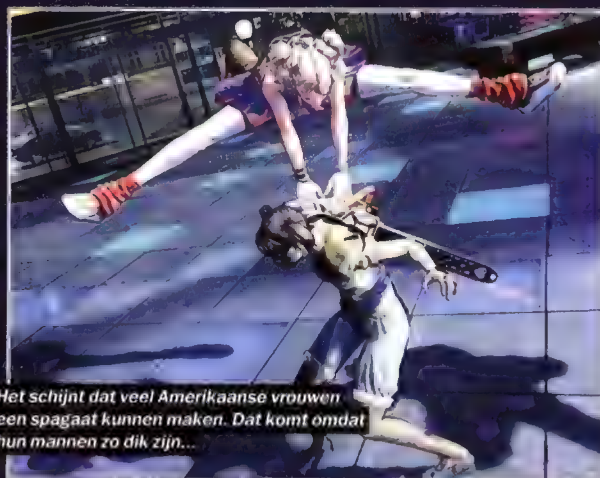


LOLLIPOP CHAINSAW

Het had niet veel gescheeld of Samuel was weer vrijgezel geweest. De afgelopen weken was hij namelijk in de ban van ene 'Juliet' en daar kon z'n vriendin maar bar weinig begrip voor opbrengen.

Lollipop Chainsaw does not give a fuck. Vergeef me mijn taalgebruik, maar het is een waarheid zo groot als dat Juliet Starling denkt dat haar achterste is. Juliet, de ster van deze game, is namelijk een cheerleader annex zombiedoder die ondanks haar haast pornografische lichaam toch onzeker is over de omvang van haar kont. Hier worden in de game veel slechte grapjes over gemaakt waar ik natuurlijk smakelijk om moest lachen, want, tja, ik ben seksistisch, erg puberaal ingesteld en vooral niet politiek correct. Maar zelfs een smeerlap als ik was behoorlijk verbaasd over hoe ver dit spelletje durfde te gaan in z'n platheid.

Zo kreeg ik het aan de stok met een gigantische black-metal zombieviking waarbij pontificaal in beeld kwam te staan dat hij een liefhebber was van necrofilie. Daarna werd drugsgebruik schaamteloos verheerlijkt door middel van een level waarbij Juliette paddo's moest eten om een psychedelische trip op te roepen waarin ze een levende tractor moest verslaan met drie gigantische kippenhoofden. "Ik had nooit gedacht dat ik gered zou worden door iemand met zulke geweldige tieten", roept een brutale middelbare scholier nadat je hem redt van drie bloeddorstige zombies. Wow.



Het schijnt dat veel Amerikaanse vrouwen een spagaat kunnen maken. Dat komt omdat hun mannen zo dik zijn...



Ik heb thuis ook zo'n kettingzaag. Voor als m'n vrouw weer eens biefstukjes bakt.

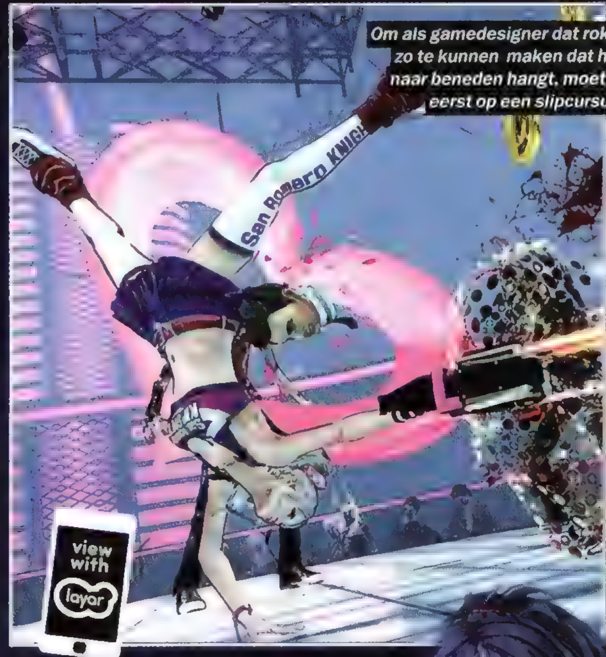
Bloed en glitter

Gelukkig komt de platheid van de humor niet terug in de diepgang van de gameplay. Lollipop Chainsaw is een behoorlijk indrukwekkende hack & slash-titel met een vechtsysteem dat de speler achterlijk veel keuzevrijheid geeft. Met de knop voor 'lichte aanvallen' gebruikt Juliet haar cheerleader-moves om de vijanden te verwarren en bij elkaar te duwen, en met de knoppen voor hoge en lage kettingzaagaanvallen kan ze het bloederige karweitje op uiterst gore manieren afmaken. Ten-

LIEFDE MAAKT BLIND

De sexy, naïeve, maar sterke Juliet is een uiterst charismatisch personage, maar de show wordt toch gestolen door... haar lichaamsloze vriendje Nick.
Om hem te behoeden voor een zombiebestaan, heeft Juliet hem onthoofd en weer tot leven gewekt met magie. Als pratende riemaccessoire, staat hij Juliet nu bij in haar avontuur. Het leuke is echter dat ze gewoon nog een relatie met elkaar hebben, inclusief de daarbij horende ruzietjes. Nicks nuchtere en cynische commentaar op de bizarre gebeurtenissen zijn keer op keer hilarisch, waarmee hij met stip de beste game-sidekick is in jaren! Ook heeft Nick enkele momenten waarop hij gameplay-technisch de show steelt, maar die wil ik niet spoilen!


Op zich ben ik ook wel muzikaal. Ik speel zeer verdienstelijk drankorgel.



Om als gamedesigner dat rokje zo te kunnen maken dat het naar beneden hangt, moet je eerst op een slipcursus.

slotte is er nog een vierde knop om mee te springen, die ook gebruikt kan worden om combo's te onderbreken, aanvallen te ontwijken, of snel over een vijand te springen om hem vervolgens in de rug te hakken. Combineer deze knoppen, en Juliet gooit er vernietigende moves uit die hun weerga niet kennen, vooral wanneer je halverwege de game behoorlijk wat nieuwe combo's hebt vrijgespeeld.
Wie wil button-bashen kan best de bovenste kettingzaagknop spammen en daarmee met een beetje mazzel de game uitspelen, maar de liefhebber van het genre zal Juliet als een ballerina des doods uiterst beheerst over het scherm laten dansen, met zorgvuldig uitgekozen kettingzaagaanvallen die zombies laten ontploffen in fonteinen van bloed en regenboogkleurige glitter.

"Een vechtsysteem dat de speler achterlijk veel keuzevrijheid geeft."

Sex sells

Hoe stijlvoller je speelt en hoe meer zombies je tegelijkertijd weet af te maken, hoe meer medailles je verdient. Met deze medailles kunnen upgrades en nieuwe combo's worden gekocht, maar ook sexy outfits, geheim artwork en nieuwe liedjes. Dit lijken wellicht oppervlakkige extra's, maar de presentatie van dit spel is net zo belangrijk als de inhoud. En, man, de hyperactieve presentatie is net zo memorabel en geniaal als de gameplay!
De game heeft een zeldzaam originele stijl die punkrock mengt met paranormale invloeden en talloze referenties naar Amerikaanse popcultuur. De geweldige, opzwepende muziek, van artiesten als Children of Bodom, Mindless Self Indulgence en Skrillex, draagt daar zeker aan bij, net als de vele hilarische minigames.
Ik heb Juliet zombies zien slachten door als een stripper aan een paal te hangen, basketball te spelen met zombiehoofden en het hoofd van haar vriendje te gebruiken als kanonskogel (zie kader). En dat terwijl ik continu de illusie had dat ik volledige controle had over de achttienjarige cheerleader.
Ja, Juliet heeft de soepelheid van een Bayonetta, de swagger van een Dante en de toegankelijkheid en brute kracht van een Kratos, waarmee Lollipop Chainsaw eigenlijk alles is (en meer!) wat het onlangs verschenen Ninja Gaiden 3 faalde te zijn.


MET BERT VAN MARWIJK AAN HET ROER, GAAN WE NAAR Z'N MALLEMOER GEEN HUNTELAAR EN GEEN KUYT IEDREEN LACHT ONS UIT.

Autotune

Af en toe zorgen kleine slordigheden voor wat lichte teleurstellinkjes, zoals het lineaire leveldesign dat soms op iets te luie wijze paden afbakent, of een camera die zich veel te langzaam en 'zwaar' laat besturen. Ook is het zonde dat niet alles in de game vernietigbaar is, vooral als je wel beloond wordt voor het slopen van schoolkluisjes, prullenbakken en frisdrankautomaten, maar andere simpele voorwerpen onbreekbaar blijken zelfs voor je meest destructieve aanvallen.
En de game had ook wel iets langer mogen zijn, ondanks dat werkelijk elke seconde een waar genot is om te spelen en de game een vermakelijke Ranking mode heeft waarin je gemotiveerd wordt om de levels te herspelen voor een plaatsje op het wereldwijde leaderboard. Maar persoonlijk hou ik wel van korte, intense games waar ik steeds beter in kan worden. En die schoonheidsfoutjes? Die kun je stiekem zelfs zien als ouderwetse, koddige gameconventies.
Ja, Lollipop Chainsaw is een game waarin ik het ene moment met een halfnaakte tiener sta in te hakken op ondode koeien en het andere moment een dodelijke hommage aan Pac-Man sta te spelen nadat Juliet a la Tron gedigitaliseerd is en in een arcadekast wordt gestopt door een swingende zombieneger met een ge-autotunede stem. Prachtig, toch?
Lollipop Chainsaw doet waar het zin in heeft, en doet het goed, want, tja, it simply does not give a fuck.

weetje · weetje
De geestelijke vader van dit excentrieke product is Suda51, de man die ook de ondergewaardeerde WTF-pareltjes als Killer7, No More Heroes en Shadows of the Damned heeft uitgescheten. Wij vermoeden dat ie niet van de LSD kan afblijven.

SCORE 83
Het leukste hakspelletje sinds lange tijd, met een bijzonder diepgaand vechtsysteem, hilarische boss battles, en meer vulgaire rotzooi dan gezond is. Heerlijk!

SAMUEL


Wie enkel een keertje de eindbaas wil verslaan, kan binnen tien uur klaar zijn. Maar daar is dit spelletje veel te leuk en te intens voor.

10+ UREN



BASICS
HACK & SLASH
GRASSHOPPER MANUFACTURE / WARNER BROS. INTERACTIVE
1 SPELER
OUT NOW

RATCHET & CLANK HD COLLECTION



Ik zeg altijd maar: beter een robot op je rug dan een bedorven leverworst in je neusgat.



Ratchet and Clank vieren hun tiende verjaardag, en dat leek Sony een mooie aanleiding om een collectie van het tweetal uit te brengen in knisperend HD. Fan van het eerste uur, Jeroen, stond te trappelen om er mee aan de slag te gaan.

NIEUWE RATCHET

Na All 4 One en deze Ratchet HD-collectie is het wachten op een nieuw Ratchet-avontuur en dat komt er. Helaas geen groots avontuur maar een wat kleiner in de vorm van Ratchet and Clank: QForce.

In ons juninummer uit 2002, ik heb het archief er nog maar even op nageslagen, vloog ik als groentje voor het eerst in mijn leven naar Amerika om daar met eigen ogen Sony's knaller voor de kerstdagen te bekijken: Ratchet and Clank.
En nu, tien jaar later, kunnen we nog steeds van het olijke duo genieten, niet alleen later dit jaar wanneer hun nieuwe avontuur genaamd Qforce verschijnt, maar ook nu al met deze verzameling bestaande uit de eerste drie delen van het avontuurlijke duo. Een stukje gamegeschiedenis zou je het kunnen noemen. Het bracht bij mij in ieder geval weer mooie herinneringen boven.

Transformatie

Deze HD-collectie kun je scharen in het rijtje van al die andere HD-verzamelingen die inmiddels zijn verschenen. De grote vraag daarbij is altijd: hebben de games de tand des tijd een beetje doorstaan?



Ratchet is een zogenaamde Lombax. Mmmm, ik zou zweren dat het een Zworgis was...

Bij Ratchet and Clank zul je dan wel door wat grafische missertjes heen moeten kijken, het is namelijk niet allemaal even netjes afgewerkt op visueel gebied. Toch, puur als adventure is het geheel sterk genoeg om er heel wat prettige uurtjes mee door te brengen.

> **"Sterk genoeg om er heel wat prettige uurtjes mee door te brengen."**

Het leukste van deze verzameling is misschien wel dat je goed kan zien hoe de serie in de loop der tijd is geëvolueerd van een simpel, oerdegelijk adventure tot een avontuur dat helemaal met de tegenwoordige tijd mee kan.

Afsluiten

Wat ik echter heel jammer vind, en dat geldt voor meer HD-verzamelingen, is dat je de game helemaal af moet sluiten om een nieuw avontuur te kunnen kiezen. Waarom stopt men er niet effe een optie in waarmee je terug kunt keren naar het startscherm om dan meteen weer een nieuw avontuur te kiezen?
Daarnaast is deze verzamelaar, en ook dat geldt voor het merendeel van deze categorie HD-games, niet echt bedoeld voor al die gamers die de eerste drie games al hebben gespeeld. Mocht je echter een of meerdere delen van deze serie gemist hebben, dan is de aanschaf van deze drie in één game z´n prijs best wel waard.



In HD komt alles er veel mooier uit te zien. Waar kan ik de HD-versie van mijn vrouw bestellen?

weetje • weetje

Van alle PS2 Ratchet and Clank-avonturen ontbreekt de vreemde eend in de bijt Gladiator, en ergens ben ik daar niet rouwig om.

SCORE 70

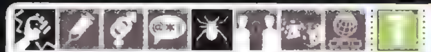
Na Jak en Daxter kon een HD-collectie van dat andere Sony-duo natuurlijk niet uitblijven, en de avonturen zijn vermakelijk genoeg om een eventuele aanschaf te rechtvaardigen.

JEROEN



Als je alle drie de games uit wil spelen, gok ik dat je daar zo 'n uurtje of veertig mee bezig bent.

30+ UREN



BASICS

ADVENTURE
INSOMNIAC / SCEB
1 SPELER
OUT NOW

LEGO BATMAN 2 DC HEROES









Voor onwetenden staan de ontwikkelingen in LEGO-gameland zo stil als Alan Grant oog in oog met een T-Rex. Wouter, die alleen of met z'n vriendin bijna alle LEGO-titels compleet heeft uitgewoond, weet echter wel beter.

Het had weinig gescheeld of dit was de eerste LEGO-game OOIT die een Gold Award in de wacht zou slepen. Deze review zou eerst dan ook een lijst worden van zo'n beetje alle LEGO-titels en waarom Batman 2 genadeloos de reet kickt van die ondergeschikte bitches.
En veel van die dingen zijn ook gewoon een feit, wat dit een super gelikt, schattig doch cool, flitsend en tegelijkertijd kinderlijk leuk product maakt.
Jammer van dat ene, enorme nadeel. We leven in een imperfecte wereld, dames en heren PU-lezers.

Beter dan!

Batman 2 heeft leukere, afwisselendere eindbazen dan een LEGO Harry Potter, een uitgebreidere en grootsere HUB-wereld dan Indiana Jones 2 (die ook nog eens sandbox-stijl te doorkruisen is!) en het verhaal is in al zijn eenvoud grappiger en boeiender dan dat van z'n voorganger. Dat laatste is zeker te danken aan iets dat een nieuw tijdperk in LEGO-gameland inluidt: echte voice-acting, van een even grappig als solide niveau.

In de eerste levels kreeg ik in een toptempo zo'n beetje alle vijanden van Batman op m'n dak, die met behulp van leuke puzzeltjes en licht denkwerk verslagen dienden te worden. Toen had ik al nattigheid moeten voelen, maar ik had het te druk met genieten, helemaal toen Superman in het spel kwam.
De DC superheroes zijn natuurlijk een vierkante karikatuur van hun comic/(teken)film-versies en de dialogen tussen de botte, nukkige Dark Knight en de opgewekte, van zelfvertrouwen blakende Man of Steel, wrijven af en toe op aangename wijze tegen het briljante aan. Helemaal als de naïeve Robin er tussendoor komt, die natuurlijk enorm veel respect heeft voor zijn mentor Bats maar zeker niet immuun is voor de megasterrenstatus van Supes. Wat een uitvinding, die pratende poppekes!



Ik belde laatst 112 voor een ambulance voor een aangereden man. Vroegen ze me welke straat precies. Moest ik die man helemaal een andere straat inslepen omdat ik Araucanalaan niet kon spellen.

IJdele hoop

De punten voor Batman 2 stapelden zich in mijn hoofd op, als ware het een rinkelende kassa, maar ondertussen spoedde het verhaal zich voort als een speeddatende Flash! Na vijftien levels van variërende lengte en een spetterende finale was het voorbij, wat ik zo tragisch vond dat ik stiekem hoopte op nog een extra verhaallijn. Per slot



"Super gelikt, schattig, cool, flitsend, kinderlijk leuk..."

van rekening bestaan zo'n beetje alle LEGO-games uit meerdere films of seizoenen, dus heel onredelijk was deze hoop niet, wel ijdel.
Na een uur of zeven aan heerlijke levels blijft er wel wat content over in het free roaming Gotham City, inclusief eindbazen en massa's te unlocken characters en voertuigen, waarna (of -voor) de onvermijdelijke tweede playthrough volgt, maar het blijft gevoelsmatig een schrale zooi vergeleken met andere titels gebaseerd op de Deense blokken. Dus krijgt deze review een ander lijstje dan in de eerste instantie mijn bedoeling was, namelijk het volgende:

- ***Star Wars III***: *20 levels (+ 40 bonus levels)*
- ***Pirates of the Caribbean***: *20 levels*
- ***Harry Potter Years 5-7***: *24 levels*
- ***Indiana Jones 2***: *25 levels*
- ***Batman 2:*** *15 levels (+ 1 bonus level)*

Die Lex Luthor is helemaal geobsedeerd door z'n haat jegens Superman. Hij maakt zelf z'n papieren aan elkaar vast met kryptonietjes.

weetje - weetje

De voice-cast van DC Heroes bestaat op één uitzondering na niet uit gasten die we kennen van DC-tekenfilms of andere games. Geen Mark Hamill als Joker of Kevin Conroy als Batman, maar vreemd genoeg wel Clancy Brown als Lex Luthor (net zoals in de tekenfilms). Rare keuzes dus, maar met een prima resultaat!



SCORE 72

Stoer, grappig, snel, dynamisch mét een tot de nok met verrassingen gevulde sandbox Gotham City als hubwereld en sprekende poppetjes die een cute verhaal vertellen. Maar helaas komt al die dikness met een prijs, namelijk een gekortwiekt singleplayer verhaal. Waarom, Traveller's Tales? WAAROM!?

WOUTER



Uiteindelijk ben je, inclusief sandboxen, toch wel zo'n dertig uur aan het Supen en Batten. De helft van de gemiddelde LEGO-game, dus!

30 UREN



BASICS

LEGO GAME
TRAVELLER'S TALES / WARNER BROS
1-2 SPELERS
OUT NOW

REVIEW — PC | Wii | 3DS | DS | PS3 | XBOX 360

INVERSION

Zeer lange mensen weten hoe het is om het gevoel te hebben dat je de zwaartekracht aan het tarten bent, maar voor Samuel is dat natuurlijk een totaal onbekende ervaring. Na het spelen van Inversion niet meer.

Originaliteit is iets waar ik vandaag de dag echt niet veel waarde meer aan hecht. Maar, toegegeven, aangezien ik tijdens mijn 27-jarig bestaan waarschijnlijk al meer games heb uitgespeeld dan de gemiddelde homo sapiens in een heel leven, vind ik het wel zo fijn als spelletjes erin slagen om hun eigen ding te doen. Of in ieder geval pretenderen hun eigen ding te doen, want een paar van de meest legendarische games aller tijden hebben hun beste concepten immers 'afgekeken' van eerdere videospelletjes. En dat was prima, aangezien ze die concepten een hele eigen draai wisten te geven, waardoor het jatwerk ook meteen minder opviel. Met andere woorden: 'Goed gejat is beter dan fout bedacht, maar, developers, jat alsjeblieft met een beetje flair'. Niet dat Saber Interactive daar een boodschap aan had tijdens het maken van Inversion want, lieve help, ik kan me niet herinneren ooit een game te hebben gespeeld waarvan het hele hebben en houden zo schaamteloos gejat was.

Niet dat er geen spelletjes zijn geweest die Gears of War het liefst van top tot teen hadden gekopieerd (Uncharted, iemand? Dat Indiana Jones-sausje, daar trappen wij niet in) maar Inversion doet dat ook daadwerkelijk. Inversion jat gewoon heel Gears of War. Inversion jat heel Gears of War, en doet dat ook nog eens heel erg kut.

Duct tape

Een voorbeeldje: het belangrijkste en meest gebruikte wapen in Inversion is een exacte kopie van de Retro Lancer uit Gears of War 3, inclusief bajonet ter grootte van een veulen. Het probleem met Inversion is echter (naast het schaamteloze gegap) dat dit wapen totaal niet in deze game thuishoort.

Gears of War is een game waarin uiterst gestileerde, immer gruntende, anabolen slikkende soldaten met dikke nekken het moeten opnemen tegen Lovecraft-achtige monsters met gele, fluorescerende tentakels. In zo'n game klopt het om achterlijk grote wapens te hebben waar achterlijk grote messen aan geductaped zijn. Inversion is echter niet zo'n game. De wereld van Inversion oogt immers realistisch. De vijanden zijn verrassend menselijk. De hoofdpersonen zijn alledaagse politieagenten met, gemillimeterd haar, en dus


(door: Kwakvusj)
Als ik dit zo zie denk ik dat Robin van Persie tijdens het EK ook wel eens last had van een inversion...


(door: Smakman)
De zoektocht naar meisjes met korte rokjes, voordat je met de zwaartekracht gaat spelen.


weetje • weetje

De vijanden in deze game, uiterst menselijke aliens genaamd de Lutadore, spreken een hilarisch brabbeltaaltje waar je heel soms wat Engelse woorden in kunt verstaan.



géén Marcus Fenix met bandana, litteken door het oog en lichtgevend scifi-harnas.
De game zit tjokvol met dit soort hinderlijke stilistische inconsistenties, en het is overduidelijk dat dit komt omdat de makers maar gewoon een hoop 'ideeën' bij elkaar hebben gesmeten in de hoop dat er wat tofs uitkwam. Combineer dit met een pijnlijk cheesy script en uiterst lui design, en je hebt een game die niet alleen oppervlakkig aanvoelt, maar ook saai en verwarrend. Ik bedoel maar; de bazen hebben namen als 'Brute' en 'Behemoth'! Generieker kan haast niet!

Brokstukken

'Maar Samuel, beste jongen, hoe kan Inversion nou generiek zijn? Het is toch een spel waarin je de zwaartekracht kunt manipuleren? Dat hebben we nog niet eerder gezien!'
Och, asjeblieft, spaar me. Ja, het klopt dat Inversion een poging doet een eigen smoel te creëren door z'n Gears of War-geraamte te combineren met een zwaartekracht gimmick, maar die gimmick werkt voor geen ene meter. Zo bestaat een uiterst klein deel van de game uit segmenten waar je langs brokstukken moet zweven omdat daar geen zwaartekracht is (inderdaad, net als in Dead Space) maar door de verschrikkelijke besturing is daar totaal geen lol aan te beleven.
Daarnaast beschikt de speler over de Gravlink, een wapen waarmee vijanden tijdelijk de lucht in kunnen worden geschoten én objecten vastgepakt en weggesmeten kunnen worden (inderdaad, net als in Half-Life 2.) maar ook de Grav-link kampt met een compleet fout bedachte besturing, waardoor het hele ding fundamenteel faalt.
Wanneer je bijvoorbeeld een ton wil vastpakken en die naar je tegenstander wil gooien, dan moet je eerst met de rechter bumper de ton 'zwaartekracht-vrij' maken, vervolgens moet je met de linker bumper de ton vastpakken, en dáárna moet je met de rechter trigger de ton wegschieten. In de tussentijd is er echter al gatenkaas van je gemaakt, mede omdat je dit alles niet kunt doen terwijl je cover zoekt achter een muurtje.
Met andere woorden: de Grav-link is bijna nooit echt bruikbaar, waardoor je dit spel 95% van de tijd gewoon zult spelen als, inderdaad, een hele slechte en saaie Gears of War. Zucht.


(door: Tumbler)
Er zit iets op het dak, uh ik bedoel de grond.

"Het jat heel Gears of War, en doet dat ook nog eens heel erg kut."

Kaal

Vandaar ook mijn verbazing toen Inversion mij oprecht even wist te imponeren door, heel Inception-achtig, de hele wereld op z'n kant te gooien. Het flatgebouw naast me werd opeens de vloer en de straat werd het plafond. Van alle kanten werd ik beschoten, want er waren plotseling vijanden voor me, maar ook boven me. 'Vet', dacht ik, 'met een beetje mazzel doet de game hier nog iets tofs mee, en worden de level Escher-achtige, Super Mario Galaxy-achtige constructies die ik strategisch moet gaan gebruiken in hectische vuurgevechten.'
Maar die hoop was ijdel. Het aantal keren dat de game daarna nog de wereld voor mij kantelde, was op twee handen te tellen. En van hectische, hersenkrakende vuurgevechten is al helemaal nooit sprake geweest. Jammer. Heel erg jammer.
Niet dat ik me geen enkel moment vermaakt heb, dat wil ik niet beweren. Ik bedoel, de vijanden waren voor het grootste deel kaal, en om een of andere reden is het extra bevredigend om specifiek een kaal hoofd een bloederig headshot te geven (niks persoonlijks, Jan). Headshots blijven immers leuk, in welke game dan ook. Maar alles wat in Inversion geen headshot was, was een slechte, lelijke kopie van iets wat in andere games veel leuker en beter is uitgevoerd.
Ik had graag willen zeggen dat ik door deze game helemaal 'inverted' ben geraakt, maar helaas ben ik alleen maar 'insulted'.


(door: Phantax)
De laatste slachtoffers van de Oranjekoorts worden langzamerhand geëlimineerd.


weetje • weetje

Ook het verhaal stelt geen ene reet voor, maar desondanks heeft Inversion wel een behoorlijk shockerend (en vergezocht) einde wat je echt niet zult zien aankomen of snel zult vergeten.

SCORE 49

Marketingpraatje: 'een intense shooter waarin de zwaartekracht op indrukwekkende wijze gemanipuleerd wordt, zorgt voor nog nooit eerder vertoond spektakel'. Realiteit: een saaie, ongeïnspireerde kloon die iets grappigs probeert te doen met zwaartekracht, maar daar genadeloos in faalt.

SAMUEL



De campaign duurt zo'n uur of zeven. Er is ook een online multiplayer, maar ik wens je veel succes met het vinden van spelers.

7 UREN



BASICS

THIRD-PERSON SHOOTER
SABER INTERACT. / NAMCO BANDAI
1 SPELER
OUT NOW

SPEC OPS THE LINE

REVIEW

PC | PS3 | XBOX 360

De Nederlandse zomer is tot nu toe zo koel dat er van transpireren nauwelijks sprake is. Speel je de komende maanden echter Spec Ops: The Line dan is het volgens Jan vrijwel zeker dat het zweet je wél uitbreekt. Angstzweet, welteverstaan.

MULTIPLAYER

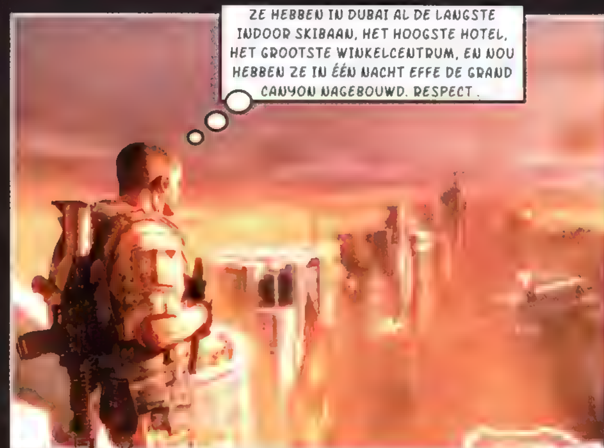
Het aardige van de Spec Ops multiplayer is de aanwezigheid van zandstormen. Net als in de singleplayer zorgen zandstormen voor minder zicht en kun je tijdens dit natuurgeweld niet rennen. Daar hebben beide teams (de Exiles versus de Damned) last van. Er is overigens een perk die ervoor zorgt dat je wel kunt rennen tijdens een zandstorm. Daarnaast kun je, net als in de singleplayer, zandhopen op vijanden storten door stutwallen en plafonds weg te knallen.
Het geeft de compacte multiplayer shootouts net even dat extraatje... al zeg ik er meteen bij dat de gameplay te weinig innoveert om een heel lang leven beschoren te zijn.



Aangezien dit nummer voor een groot deel in het teken staat van de afgelopen E3, wil ik 2K Games zowel complimenteren als bekritiseren wat betreft hun booth in Los Angeles.
De stand van Spec Ops: The Line mocht er zijn. Een grote zwartgeblakerde bus, half weggezakt in zand met daaromheen demopods waar mensen Spec Ops op konden spelen. Iedere speler kreeg bovendien een stoer T-shirt.
Echter, de demo dropte spelers midden in de game, zonder enige voorkennis of context. En dus zagen mainstream media die ook verslag van de beurs deden, een militaire third-person shooter met een inwisselbare hoofdpersoon (met de stem van de onvermijdelijke Nolan North) waarin je gebruik maakt van cover terwijl je schiet op andere soldaten in de woestijn. En dat terwijl het verhaal achter Spec Ops zo verdomd belangrijk is.

Gruwelen

Als je Spec Ops niet zo intensief gevolgd hebt, een vluchtige blik werpt op wat screenshots of een voorbij flitsende trailer, dan zie je een game die niet de mooiste van zijn generatie is, met drie redelijk standaard soldaten die van cover naar cover rennen in een grote bak zand, ondertussen hun guns legend op andere soldaten in bijna identieke uniformen.



> **"Ik wilde dat het geweld zou stoppen, dat Walker rust zou krijgen."**

Zoom je echter in op de game dan zie je dat er veel meer aan de hand is met Spec Ops: The Line. Dan zul je merken dat ontwikkelaar Yager een interactieve Heart of Darkness heeft willen maken, en daar knap in geslaagd is.
Spec Ops is een game waarin de gruwelen van de oorlog zonder enige terughoudendheid in beeld worden gebracht en dat heeft zo z'n gevolgen, niet alleen voor de drie kloeke soldaten die de zandbak van Dubai binnenstappen om een klus te klaren, maar ook voor de speler zelf. Anders gezegd: als de beelden en de gebeurtenissen geen (ongemakkelijk) gevoel bij je teweeg brengen tijdens het spelen, zou ik maar snel effe een afspraak maken met een psycholoog.

Sidderen

Feitelijk zit alles tegen voor Captain Walker en zijn twee teammaten (die je simpel maar doeltreffend vijanden kunt laten neerknallen). Wat begint als een eenvoudige missie: het opsporen van Kolonel John Konrad en zijn minileger, blijkt al snel veel complexer.
Lokale bevolking begint je te beschieten zodra ze je zien, en





weetje weetje

De multiplayer van Spec Ops is gemaakt door de vrij onbekende ontwikkelaar Darkside Game Studios. Deze was onder andere ook verantwoordelijk voor Claptrap's New Robot Revolution, de vierde DLC van de eerste Borderlands.

bij Conrad zit niet een steekje maar z'n hele bovenkamer los. Als een zelfverklaarde Godheid regeert hij meedogenloos over het tot rampgebied verklaarde Dubai. De man wil op een of andere manier een nieuwe orde scheppen.
Ik strooi hier niet met spoilers, maar het gekke is dat het personage Walker pas veel later dan de speler doorheeft hoe de vork in de steel zit. Toch zitten er nog genoeg verrassende en huiveringwekkende plottwisten in de game. Neem daarbij de keiharde morele keuzes die je moet maken, en je zult bij tijd en wijle sidderen op je stoeltje.

Lijdensweg

De situatie in de game gaat van kwaad tot erger waarbij zandstormen en vijanden je het vuur na aan de schenen leggen. Cover pakken is dan ook van levensbelang. Walker en zijn mannen zijn immers geen stalen Rambo's en gaan redelijk snel neer en hetzelfde geldt, mits je goed richt, voor de vijand (die echter steeds meer bepantsering krijgt). Munitie is bovendien schaarser dan je zou verwachten in een game als deze en dat maakt de intense en soms zeer langdurige shootouts nog nagelbijtender.
Neem daarbij dat Walker en zijn strijdmakkers langzaam wegzakken in een bloederig moeras van waanzin, en de singleplayer campagne is bijna een soort Bijbelse/mythische lijdensweg.

Het moet stoppen

Ik werd tegen het einde van de game overvallen door een heel apart gevoel: ik wilde dat de game afgelopen was. Niet omdat het spel slecht was of omdat ik me ergerde aan sommige gameplay-elementen, maar omdat ik een einde wilde maken aan de martelgang van Walker. Ik wilde dat het geweld zou stoppen, ik wilde oprecht dat Walker rust zou krijgen, op wat voor manier dan ook.
Een unieke ervaring die ik zelden eerder bij een game heb meegemaakt. Sterker, bij de meeste games baal ik een beetje als ik 't einde bereikt hebt. Het voelt dan alsof je afscheid moet nemen van iemand waar je bevriend mee bent geraakt.
Hier wil je alles en iedereen afschieten om die fucking Konrad het zwijgen op te leggen en daarna rust te krijgen.
Spec Ops is verre van een ego shooter, het is eerder een egodownfall shooter. En alleen al daarom moet je deze game gewoon gaan spelen.



GRATIS CO-OP

Direct na launch, nu dus, is er gratis co-op beschikbaar als DLC. Het betreft een viertal maps met specifieke opdrachten die je samen met een buddy moet afwerken. Dit kan het uitschakelen van een bepaalde hoge pief zijn of bijvoorbeeld het escorteren van gevangenen.
De co-op voelt redelijk standaard en een tikje als verplicht nummertje maar gezien het feit dat het gratis is, valt er natuurlijk weinig te klagen.



SCORE 80

Spec Ops: The Line is misschien niet de beste maar wel de meest naargeestige shooter die je ooit gespeeld hebt. Als de eindcredits voorbij rollen, zal het verhaal nog lang in je hoofd blijven rondspoken.

JAN



Met de singleplayer ben je, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad, zo'n zeven à negen uur bezig. Daarna is er nog de multiplayer.

8+ UREN



BASICS

THIRD-PERSON SHOOTER
YAGER / 2K GAMES
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

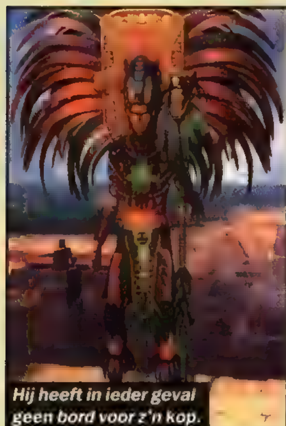
CIVILIZATION V GODS & KINGS





Voor dit najaar stoomt Firaxis een strategisch heerlijkheidje in hun ovens klaar: de reboot van X-COM. Maar eerst is hier het smakelijke tussendoortje Civilization V: Gods & Kings. Jan heeft er trek van gekregen!

Civilization V is de laatste echte Empire Builder-game die nog bestaat. Civilization is heer en meester in een genre dat de makers zelf gecreëerd hebben en waarvan de genrebroeders inmiddels uitgestorven zijn. Sid Meier en kompanen kunnen zo dus nog jaren door. Geen concurrentie, geen hete adem in de nek; over een paar jaar Civ 6 uitbrengen met wat minor tweaks en een nieuw likje verf, en voor de rest voortbouwen op de solide basis.



Hij heeft in ieder geval geen bord voor z'n kop.

Religie

Fout! Firaxis is een uitermate kritisch bedrijf dat voortdurend nadenkt over spelonderdelen en nieuwe elementen. Wat op papier goed leek en in de praktijk minder werkte, wordt keihard geschrapt of komt alleen in aangepaste vorm terug.
Een voorbeeld van dat laatste is het item religie. Dat is terug van weggeweest en heeft nu een enorme impact op de gameplay. Natuurlijk, het klinkt als een aanbeveling op de achterkant van de spelhoes. Net als: 'negen nieuwe culturen, waaronder de Maya's, de Hunnen en de Kelten, en negen nieuwe leiders. Nederland en Willem de Zwijger zijn ook van de partij.'
Inderdaad, die zaken zijn leuk, horen bij een expansion en zorgen voor extra gameplay en nog meer replay. Maar religie is hier echt een gamechanger.

Geloof als tool

Religie levert je, net als cultuur, punten op en met die punten kun je een Pantheon bouwen en vanuit daar je religie verder verspreiden en slimme en morele keuzes maken.
In het begin hang je heidense goden aan (De God van de Zee zorgt voor een goede visvangst, de God van het woud voor blije houthakkers en een succesvolle jacht) later zal je religies als de Islam, Boeddhisme en het Christendom kunnen kiezen. In totaal zijn er elf geloofsovertuigingen die je kunt aanhangen.





Je kunt wel zien dat Finland en Zweden in de loop der eeuwen behoorlijk uit elkaar gegroeid zijn...



weetje • weetje

Naast de nodige aanvullingen zijn er ook drie nieuwe scenario's, te weten The Fall of Rome (over de val van het Romeinse Rijk), Into the Renaissance (spreekt voor zich) en Empires of the Smoky Skies (een Victoriaans scenario).

"Civilization-fans kunnen deze expansion blind aanschaffen."

Uiteindelijk speelt religie in alles een rol. In belasting, in diplomatie, in oorlog én in de mate van volgzaamheid van je onderdanen. Zo is het makkelijker zaken doen met steden en andere beschavingen die een overeenkomstige religie aanhangen, terwijl je met partijen met botsende religies veel eerder ruzie krijgt. Echter, kleinere landen zullen genegen zijn zich te bekeren tot jouw geloof als je maar machtig genoeg bent.



Weet je waarom Romeinen altijd alleen maar lijnrechte wegen aanlegden? Ze waren bang dat hun soldaten anders maar wat rond gingen lopen.

Tactiek

Knokken zal je sowieso niet altijd kunnen vermijden, en het doet me deugd dat de gevechten weer een stukje interessanter zijn geworden. De A.I. is nog steeds niet altijd even snugger maar de battles zijn tactischer van aard; troepen zijn sterker geworden en battles duren nu tenminste meerdere ronden.
Verliezende partijen hebben de mogelijkheid te vluchten, maar als je slim bent, stel je in de buurt nog een tweede of derde legertje op die de angsthazen met open armen (lees kanonnen en zwaarden) ontvangt.
Andere kleine aanpassingen (spionage, enteren etc.) ga ik verder niet opnoemen, die lees je wel op de achterkant van het speldoosje, maar Civilization-fans kunnen deze expansion blind aanschaffen.

SCORE 85

Deze uitbreiding heeft opvallend lang op zich laten wachten maar het is natuurlijk het eindresultaat dat telt! Gods & Kings maakt van Civilization V simpelweg een betere game.

JAN



Hier kun je, desgewenst weer weken, zo niet maanden zoet mee zijn. Replay is God en Koning tegelijk!

40+ UREN



BASICS

STRATEGIE/ BESCHAVINGSSIM
FIRAXIS/ 2K GAMES
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION



GOLD AWARD

Je mag Jeroen voor maar weinig dingen midden in de nacht wakker maken. Eigenlijk alleen voor vegetarische lasagna én voor een nieuwe Metal Gear. Zelfs wanneer die Metal Gear eigenlijk niet zo heel erg nieuw meer is.

Hoe vaak ik Metal Gear Solid 2 en 3 uitgespeeld heb, weet ik niet eens meer, maar ik kan die twee avonturen wel dromen. De ontmoetingen met Fat Man, Fortune, Vamp, Solidus, The Pain, The Fury, The End, Boss... ik kan ze stuk voor stuk zó voor de geest halen. Quotes oplepelen? Geen probleem.
Met andere woorden, ik weet wel iets van de avonturen van Snake af, en toch herspeel ze ik nog met alle plezier.

Beste Vita-game

In het aprilnummer van dit jaar besprak ik de PS3-versie van deze game, en ik was er als een kind zo blij mee. Minstens zo blij ben ik met deze Vita-versie, maar je kunt je natuurlijk afvragen waarom we nog geen drie maanden later alweer aandacht aan deze verzameling besteden. Nou, dat heeft alles te maken met de situatie waarin Sony's handheld verkeerd. De Vita heeft op dit moment namelijk een groot gemis aan supervette games, en dit Metal Gear duo is zo'n beetje het beste van het apparaatje momenteel te bieden heeft!

Oled

Door het Vita Oled scherm zien de twee opgepoetste PS2-games er formidabel uit, maar ook de controls zijn goed overgezet op de handheld. Het gemis van de R2 en L2 knop wordt simpel opgelost door deze te integreren op het touchscreen. In het begin is dat even wennen, bijvoorbeeld wanneer je snel van wapen of item wil wisselen, maar na enige tijd wil je niet anders meer.

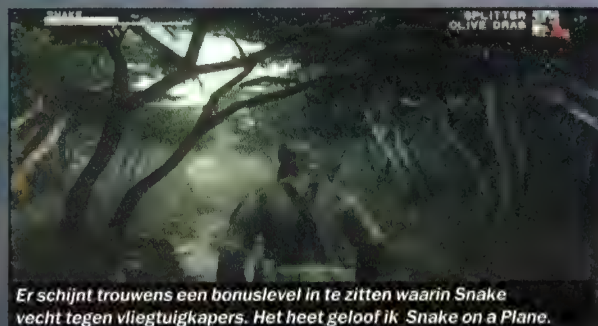
> **"De beste Vita-game van het moment!"**

Gemis

Toch moet ik jullie wel een klein minpuntje melden, en dat is het gemis van Metal Gear Solid: Peace Walker. Dit geweldige PSP-avontuur ontbreekt helaas in de overzetting. Om de pijn voor de fans een beetje te verzachten, is Metal Gear Solid 3 wel voorzien van de Theater mode, waardoor je de (vele) [illegible] kunt bekijken. Een mooi gebaar van Konami, maar eerlijk gezegd had ik liever gezien dat Peace Walker ook nog even op de schijf was gezet.
Het mag de pret echter niet drukken want ik heb weer genoten van MGS 2 en 3. Bovendien kunnen de echte liefhebbers die zowel deze Vita als de PS3-versie hebben, savegames uitwisselen. [illegible]



Die gast is sowieso kansloos. Of Snake schiet 'm neer of hij gaat het hoekje om...

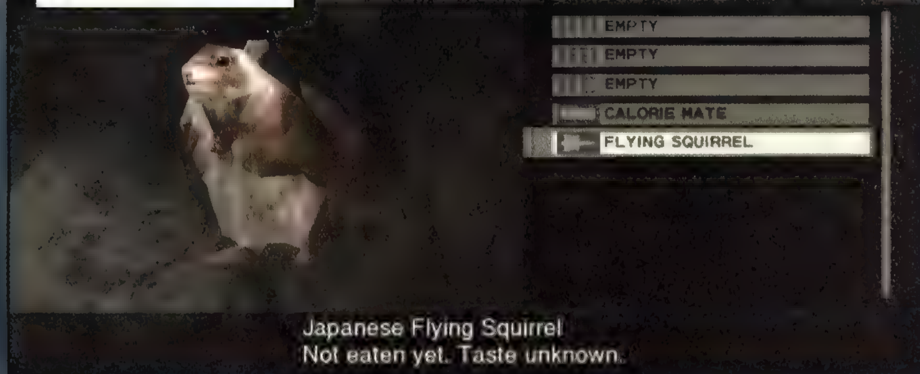


Er schijnt trouwens een bonuslevel in te zitten waarin Snake vecht tegen vliegtuigkapers. Het heet geloof ik Snake on a Plane.

weetje • weetje

De Metal Gear Solid 3 versie die is gebruikt voor de [illegible] is Subsistence. Deze versie heeft namelijk eindelijk een camera die je vrij kon draaien.

Ik vroeg laatst bij de bakker om eekhoorntjesbrood. Keek die gast me toch raar aan!



THE END

Tof aan Metal Gear vind ik al die grappige randzaken, zoals de kikkers (Keraton) die je kunt neerschieten. Soms hebben ze niets met de game zelf te maken, maar soms hebben ze weldegelijk invloed op de gameplay.
Zo heb je een bossfight met the End (de sluipschutter) die je op verschillende manieren tot een goed einde kunt brengen. De makkelijkste manier is door tijdens de bossfight de game uit te zetten en een paar dagen te wachten tot hij vanzelf overlijdt.

SCORE 90

Dit is de beste Vita-game van het moment! Dat zegt heel veel over het aanbod voor de Vita trouwens, maar gelukkig ook een en ander over de kwaliteit van deze Metal Gear Solid HD Collection.

JEROEN



Na twintig uur heb je beide games wel doorgespeeld. En daarna speel je ze opnieuw voor alle extra's!

20 UREN



BASICS

STEALTH ESPIONAGE ACTION
KOJIMA PROD. / KONAMI
1 SPELER
OUT NOW



STEEL BATTALION HEAVY ARMOR



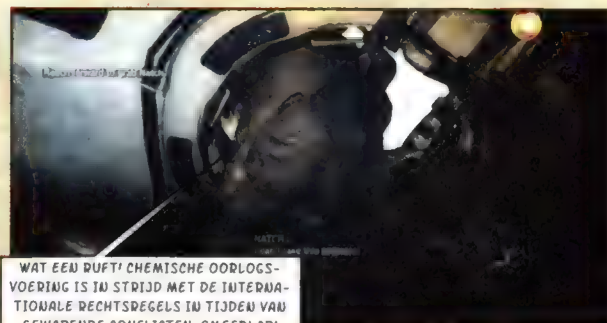
Je moet nooit het woord 'Steel' in je titel gebruiken. Red Steel, Steel Diver, 18 Wheels of Steel, Steel Horizon, het is lame! Wouter heeft overigens nog wel meer aan te merken op Steel Battalion, en spuugt zijn gal in een virtueel gesprek met de developer.

REVIEW — XBOX 360

"Wat is dit nou eigenlijk, dude?"
"Wat?"
"Wat? Wat!? Dit fucking spel natuurlijk!"
"Oh... dat..."
"Ja, dat ja. Wat was nou eigenlijk de bedoeling, huh?"
"Nou, gewoon... Een vet spel maken."
"Oh? Dus dat was wél het plan? Wat de hel ging er dan mis?"
"Ja, dat Kinect, man, die shit werkt gewoon niet, weet je wel!"
"Ach, flikker toch op met je bullshit! Je liegt nu gewoon tegen me, weet je dat?"
"Hoezo?"
"Omdat het wél werkt, dipshit! Heb je wel eens Dance Central gespeeld? Kinectimals? Child of Eden? NOU!?"
"Ja, okay... dat is misschien wel waar. Maar..."
"NIKS MAAR! Je bent gewoon een slacker, dude! Je hebt gewoon gefaald!"
"Heyheyheyhey HEEY!! Weet je wat? FUCK YOU! Het is niet alsof we ons best niet hebben gedaan! Het is niet alsof we onze nek niet hebben uitgestoken om een hardcore game te maken op de fucking Kinect! En wat krijg je ervoor? Gebitch! GEJANK!"
"Erhm... Okay, hardcore is het inderdaad... Omdat je elke seconde van de game kapot geschoten wordt omdat je weer lekker een luik voor je harses doet in plaats van naar de periscoop te grijpen..."
"Nee, het werkt niet altijd even lekker, nee, KLOPT! Denk je dat wij dat niet kut vinden?! Denk je dat wij er geen slapeloze nachten van hebben?!"
"Niet - lékker- werken? Je bedoelt als je van ammunitie wil wisselen en je in plaats daarvan de koplampen aandoet?"
"Okay, okay, OKAY! Het werkt voor geen meter! Ben je nu blij? Heb je nou je fucking zin!? Het is een kutspel, je hoort het hier, recht van de bron! Misschien hebben we niet genoeg getest. Misschien kunnen we niet voor deze hardware ontwikkelen. Misschien..."
"...zijn jullie gewoon een kutbedrijf?"
"Dat is gewoon niet cool, man."
"Nee, okay, ik zal jullie eeuwig dankbaar zijn voor Otogi en Demon's Souls, zeker. Maar misschien is dit gewoon niets voor jullie. De Armored Core-serie is ook niet meer wat het geweest is, laat die mech-shit toch gewoon hangen."
"Yeah right. Weet je hoe die 'mech-shit' scoort in Japan?"
"Dat zal wel, maar er zijn slechts twee Japanners die een woonkamer hebben die groot genoeg is om met een Kinect te kunnen spelen."
"Touché."
"Dus waarom bestáát deze game überhaupt?"
"*Zucht... * Om mensen te irriteren, nou goed?"
"Dan is je missie geslaagd!"
"Okay, ik heb hier genoeg van nu. Ik ga naar huis."
"Oh, dat is volwassen! 'Screw you guys, I'm going home!' Wil je niet weten wat ik je game voor cijfer ga geven?"
"*Diepe zucht...* Okay, toe maar dan. Wat is de schade?"
"Een 3, gozer! Alsjefucking-blieft!"
"Top, man. Die kan ik m'n zak steken..."

BETERE OPTIE

Als je graag op échte knoppen drukt en schakelaars overhaalt alsof je in een cockpit zit, koop dan een ouwe Xbox, de oorspronkelijke Steel Battalion en ga op zoek naar de allerlaatste awesome-ass mech controller die drie panelen, drie pedalen en [illegible] knoppen heeft. [illegible]


WAT EEN RUFT! CHEMISCHE OORLOGSVOERING IS IN STRIJD MET DE INTERNATIONALE RECHTSREGELS IN TIJDEN VAN GEWAPENDE CONFLICTEN, SMEERLAP!

"Het is een kutspel, je hoort het hier, recht van de bron!"


Op een of andere manier heb ik de indruk dat deze machines weinig last hebben van blaadjes op de rails...

SCORE **30**

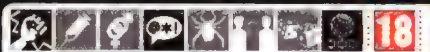
Een dappere poging tot het ontwikkelen van een hardcore game voor de Kinect, met een meedogenloos stijltje dat een combi is van WO II-retro en sci-fi. Maar helaas werkt de gameplay even lekker als de Nachtwacht natekenen met een kwast in je pisbuis.

WOUTER



Zelfs een Shoalin monnik die de ultieme vorm van zen heeft bereikt, zal net de drie uur halen voordat er een ader in z'n voorhoofd knapt.

2 UREN



BASICS

MECH SIM
FROM SOFTWARE / CAPCOM
1 SPELER
OUT NOW

GAME OF THRONES





De hele redactie is inmiddels fan van de Game of Thrones-serie en volgt de belevenissen van de Lannisters, Starks en Targaryen op de voet. Superfan Jeroen kon niet wachten om uit te vinden of de game het hoge niveau van de tv-serie zou kunnen evenaren.

Mocht je denken dat je met Game of Thrones de HBO-serie na gaat spelen dan kan ik je meteen uit de droom helpen. Dat is dus niet zo. Goed om te weten, toch? Scheelt je weer een zooi euro's als dat je voornaamste reden was om de game te gaan spelen.

Maar als je de HBO-serie dan niet naspeelt wat doe je 'in naam van de zeven' dan wel? Nou, de game vertelt globaal het verhaal van het eerste boek (seizoen 1 van de tv-serie) waarbij je twee verschillende personages onder je hoede neemt die beiden niet in de serie of de boeken voorkomen: de Warg (skinchager) Mors Westford en de rode priester Alester Sarwyck.

Je speelt afwisselend met Westford en Sarwyck, wiens verhaallijnen zijn opgedeeld in verschillende op zichzelf staande hoofdstukken. Elk hoofdstuk wordt afgesloten met een cliffhanger.

Saaie shit

Het verhaal, waar ook schrijver van de boeken George R.R. Martin aan heeft meegewerkt, is ongetwijfeld het sterkste punt van de game. Nou ja, dat is het in dit geval al snel want er valt verder weinig positiefs over dit spel te melden.

De beelden kunnen zich niet meten met de gemiddelde consolegame van dit moment. Er zitten heel veel slordigheden in, de animaties tijdens gesprekken zijn op z´n zachtst gezegd waardeloos en de lipsynch van de personages is zo mogelijk nog slechter. Een handpop toont meer emoties.

Ook de combat houdt niet echt over. Het is in dat opzicht een soort hele slechte Dragon Age-kloon geworden.

Tijdens de (frequente) gevechten, kun je allerlei orders geven aan je personage. Om bepaalde skills te selecteren, zul je de actie stop moeten zetten, maar ook die skills dragen weinig bij aan de spanning. Je krijgt eigenlijk het gevoel dat de gevechten de ontwikkeling van het verhaal eerder in de weg zitten.



(door: Smakman)
Ik zie, ik zie, wat jij niet ziet, het maakt gaatjes maar is geen perforator.

"Ik had hier echt veel meer van verwacht."

Ondiep

Als fan van de Game of Thrones-serie doet het me best wel pijn te moeten constateren dat studio Cyanide van dit spel niet veel meer heeft weten te maken dan een ondiepe RPG met twee nietszeggende personages. Okay, je kunt het tweetal (voorafgaand aan het avontuur) een eigen vechtstijl aanmeten en ja, je beslissingen tijdens het avontuur hebben consequenties voor latere gebeurtenissen, maar ik had hier echt veel meer van verwacht.



(door: Crazy Yoda)
Slechte verdediging, staan te veel stil, lijkt Nederland op het EK wel...



weetje • weetje

De twee personages spelen dus geen rol in de boeken, maar schrijver George. R.R Martin heeft beloofd dat ze in de toekomst weldegelijk van betekenis worden.

SCORE 60

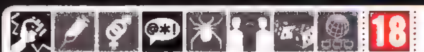
Game of Thrones is een vrij simpele RPG, gemaakt door een kleine studio die maar weinig budget tot z'n beschikking had. Het interessante verhaal heeft me nog wat uurtjes kunnen boeien, de gameplay niet.

JEROEN



Na een uurtje of twintig heb je de credits wel bereikt. Hopelijk wordt in een eventueel tweede deel wat meer tijd en geld gestopt.

20 UREN



BASICS

ROLE PLAYING GAME
CYANIDE STUDIOS / UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

STARCRAFT PRO'S AAN DE SLAG MET HOTS

Terwijl de PU-redacteuren na de E3 moe maar voldaan terugvlogen naar Nederland bleef Ward nog langer in VS. Onze StarCraft II-watcher reisde namelijk door naar de MLG waar hij voor het eerst de multiplayer van Heart of the Swarm kon spelen en al zijn helden ontmoette.

Terwijl de grootste eSporters aller tijden zoals Flash, Bisu en Jaedong het podium betreden, knijp ik mezelf voor de zekerheid even in mijn arm. Is dit echt?
Ik zit op de voorste rij bij de MLG (Major League Gaming) omringd door mensen als Dustin Browder, de leaddesigner van StarCraft II, de shoutcaster Husky en de Nederlandse StarCraft II-topspeler Liquid Ret.
De avond ervoor stond de populaire Day9 nog naast me op het toilet, ging ik op de foto met Stephano en Idra en lukte het net niet om MarineKing voor een kiekje te strikken.
Jongens, wat een fantastische ervaring! Ik bevond me tussen de groten der aarde en ik genoot met volle teugen van alle nerdchills en nerdgasms.

eSports wordt volwassen

Een aantal jaren terug had ik me niet kunnen voorstellen dat ik ooit een groot eSports toernooi als dit zou bezoeken. De digitale topsport leek ondanks vele pogingen daartoe maar niet van de grond te komen.
Met de komst van games als StarCraft II en League of Legends, streamingdiensten als Twitch, genoeg publiek, meer sponsoren en goede support van ontwikkelaars als Blizzard lijkt daar echter verandering in te komen. Deze MLG is daarvan het bewijs.

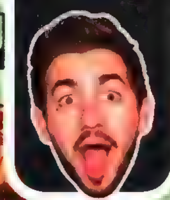


weetje • weetje

Wil je zelf ook een keer een eSports wedstrijd zien? Een goed startpunt is Twitch.tv dat veel streams van grote toernooien en spelers host.



StarCraft II gaat een grote rol spelen bij de toekomstige groei van eSports

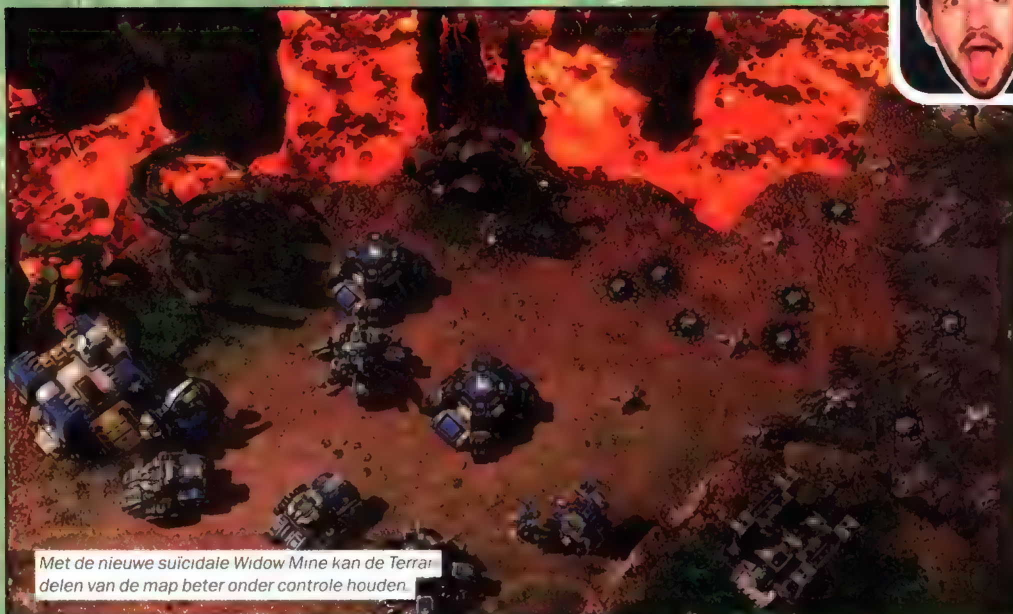


KeSPA helden

Tijdens deze editie van de MLG werd geschiedenis geschreven. De acht beste Koreaanse StarCraft-spelers waren aanwezig om hun eerste StarCraft II-toernooi te spelen. Een bijzonder moment, want nog maar twee maanden geleden werd er (na veel gebakkelei) besloten dat de Pro League in Zuid-Korea over zou stappen op de nieuwe game die al zeer actief wordt gespeeld in de rest van de wereld.

Voor StarCraft II en eSports is dat besluit erg belangrijk. Deze Koreanen zijn namelijk de spelers die het eerste deel tot een groot succes hebben gemaakt, nieuwe strategieën en speelstijlen hebben bedacht en zo goed zijn in multitasken dat de toernooien naar een nog hoger niveau worden getild.

Een onderling toernooi op de MLG tussen deze acht spelers was daar al een duidelijk voorteken van. De KeSPA spelers, zoals ze genoemd worden, waren na twee maanden trainen namelijk al bijna net zo goed of misschien nog wel beter dan spelers die de game al twee jaar spelen. De kans dat StarCraft II daarom binnenkort ingrijpend gaat veranderen, lijkt dan ook zeer groot.



Met de nieuwe suïcidale Widow Mine kan de Terran delen van de map beter onder controle houden.



weetje • weetje

Power Unlimited is ook te vinden op Twitch via ***http://www.twitch.tv/powerunlimited****. Hier streamt Ward voornamelijk Diablo 3, maar zo nu en dan streamen we ook andere games vanaf de redactie.*

For the Swarm

Het zal echter niet alleen aan deze levende legenden liggen. Blizzard werkt op dit moment namelijk hard aan het tweede StarCraft II deel, Heart of the Swarm (HotS), dat volledig in het teken zal staan van de Zerg.

Nadat ik vorig jaar op de Gamescom in Keulen de singleplayer speelde, kon ik nu eindelijk aan de slag met de multiplayer waarin Blizzard een aantal nieuwe units presenteert en enkele oude aanpast.

Het doel van deze units is om de ontstane knelpunten in de multiplayer, waardoor spelers vaak in een bepaalde speelstijl worden gedwongen, te verhelpen. Dit zijn knelpunten die niet op te lossen zijn met het verder balanceren van de game.



Gelukkig had Ward meerdere verschoningen bij zich.

Nieuwe units

Ik heb zelf een beetje met de units gestoeid en kan niet anders dan concluderen dat ze de wedstrijden enorm gaan veranderen en meer dynamiek en mogelijkheden gaan brengen voor alle drie de rassen.

Wat ik zelf een even simpele als interessante aanpassing vond, waren tellers die mij in één oogopslag vertelden of een basis genoeg werkers heeft. Dit moest je tot nu toe nog grotendeels zelf uitzoeken. Voor pro-spelers zal deze toevoeging overbodig zijn, maar voor minder goede spelers zoals ik (Gold League) gaat dit enorm helpen bij het in de gaten houden van je economie.

De aanpassingen die HotS met zich meebrengt, zullen dan ook niet alleen invloed hebben op de toernooien, maar ook belangrijk zijn voor mensen die gewoon af en toe lekker online een potje willen spelen.

Luisteren naar de community

Niets is echter nog definitief en de multiplayer is niet voor niets voor het eerst te spelen op de MLG. Blizzard wil namelijk graag weten wat gamers vinden van de nieuwe units en andere veranderingen. Ook de pro-spelers en shoutcasters worden naar hun mening gevraagd en al die data bepaalt uiteindelijk of deze units in HotS komen.

Is dat het geval, dan kan alles ineens heel erg snel gaan. Er is namelijk een bèta in de planning en hoewel er volgens Blizzard-traditie soon(TM) wordt gezegd, zal het van de meningen op de MLG afhangen hoe snel deze bèta er komt. Is iedereen redelijk gelukkig met de veranderingen, dan zullen we 'm snel zien, anders gaat het allemaal langer duren.

Overstap

Het is dus nog onduidelijk wanneer HotS uiteindelijk zijn opwachting maakt. Ook verwacht ik niet dat op het moment dat de game uitkomt een toernooi als MLG gelijk zal overstappen van Wings of Liberty. Net als de KeSPA-spelers nu, zullen ze waarschijnlijk even wachten op de versie met nieuwe units.

Spelers zullen daar op hun beurt weer op wachten, want zo lang er geen grote toernooien overstappen naar HotS is er ook geen geld mee te verdienen.

Tot die tijd zullen Flash en consorten StarCraft II populairder maken dan ooit tevoren en zal eSports alleen maar blijven groeien. ✖



Nieuwe Protoss en Zerg-units gaan voor veel meer dynamiek en mogelijkheden zorgen in iedere match op



PREVIEW HOTS

Had je gehoopt op meer informatie over Heart of the Swarm? Niet getreurd! Ward heeft namelijk een preview geschreven op PU.nl die je kan vinden via ***www.pu.nl/HotSpreview***



Daar vind je ook een showmatch die de nieuwe units in actie toont.

Hmmm...

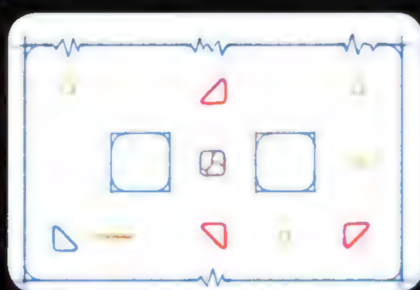
Snaai GAMES

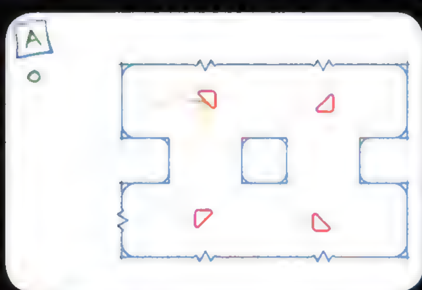
Lekker vet en vers!

Iedere maand verschijnen er tientallen games op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze rubriek houden we jullie op de hoogte, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin je daar kunt aantreffen. Valt er deze maand ook voor jou iets lekkers uit de muur te trekken?

ICHI

SCORE ★★★★☆ · 1 SPELER





€ 0,79

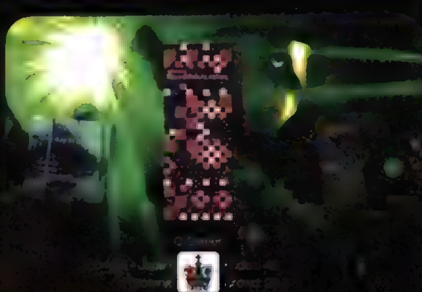
Onlangs waren we nog op bezoek bij Stolen Couch, een groepje vers afgestudeerde studenten van de HKU dat met Kids VS Goblins net hun eerste game had afgeleverd. Inmiddels hebben de mannen (en vrouw) nóg een game op hun naam staan: Ichi.
Het is een puzzelspel waarin je een geel balletje met behulp van driehoeken over een speelveld moet sturen. Door ze te draaien, verplaats je het balletje om hindernissen te ontwijken en puntjes op te pikken. Doel is om zo min mogelijk zetten te doen en alle punten te pakken.
Een simpele game, maar wel eentje die je blijft spelen, ook omdat je zelf je levels kunt bouwen.

iOS / ANDROID

PIXELJUNK 4AM

SCORE ★★☆☆☆ · 1 SPELER





€ 7,99

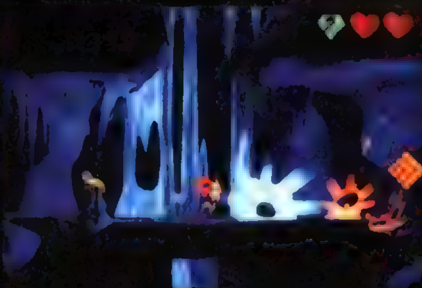
Is het een game? Is het een muziekinstrument? We zijn er zelf ook nog niet uit. Wat we wel weten, is dat je vier muzikale sporen krijgt toegewezen die je door je Move-controller te bewegen kunt inzetten en aanpassen om van een bestaande mix iets unieks te maken.
Ook na ettelijke pogingen lukte het ons echter niet om ook maar iets opzienbarends af te leveren. Het voelde allemaal te random, iets waar we zelf maar weinig invloed op hadden.
We wapperden wat met onze Move-controller, draaiden ´m, drukten op wat knoppen, maar veel interessants gebeurde er niet.

SEN

LOST WINDS: WINTER OF THE MELODIAS

SCORE ★★★★★ · 1 SPELER





€ 2,99

In 2009 verscheen de opvolger van Lost Winds op de Wii, via WiiWare. Een kleine drie jaar later kan ook iedereen met een iPhone of iPad genieten van deze wonderschone game.
Lost Winds is een typisch avonturenspelletje waarin je de held van links naar rechts over het speelveld leidt. Het leuke is dat je niet alleen het hoofdpersonage, Toku, bestuurt maar ook de wind kunt gebruiken om Toku naar hoger gelegen gebieden te 'blazen', of objecten in de lucht te laten hangen.
Ook al is het gewoon een remake van een WiiWare-titel, het is absoluut een van de betere iOS-games van dit moment.

iOS

DEFENDER CHRONICLES II

SCORE



① SPELER

De tofste tower-defence-game op de iPad was toch wel Defender Chronicles. Voor mensen die niet zo goed weten wat tower-defence ook alweer inhoudt: je plaatst krijgers, tovenaars en boogschutters langs de routes van stromen vijanden, met de bedoeling dat geen enkele er voorbij komt. Voor elke gedode vijand krijg je wat goudstukken, die je kunt gebruiken om nieuwe eenheden te plaatsen en reeds geplaatste eenheden te versterken.
Deeltje twee levert weinig nieuws, maar is wel mooier, evenwichtiger, uitgebreider, moeilijker en nog iets verslavender dan de voorganger. Dus jawel: de tofste tower-defence-game op de iPad is nu Defender Chronicles II!

iOS

AUTUMN DYNASTY

SCORE



①-④ SPELERS

Dit romantisch betitelde RTS-spel is duidelijk met liefde gemaakt, en delicaat uitgewerkt in een oriëntaalse stijl.
Je trekt met je vinger cirkels om groepjes boogschutters, zwaardvechters en ruiters om de hele massa over de map te verplaatsen, maar je kunt ook inktlijntjes trekken om de looplijnen van individuele eenheden te bepalen.
Het spel is heis moeilijk, dus zul je vaak sneuvelen en moet je echt goed nadenken en experimenteren om bepaalde problemen op de map te overwinnen. Wij vonden het spel op een gegeven moment zelfs té moeilijk worden, maar voor doorzettende strategen heeft Autumn Dynasty veel om verliefd op te worden.

iPAD

AIR MAIL

SCORE



① SPELER

Als je wel eens Pilotwings hebt gespeeld, zul je je in het schitterend ogende Air Mail meteen thuisvoelen.
Ook in dit spel draait alles om het gevoel van vliegen en manoeuvreren in de lucht. Daar word je in Air Mail toe gedwongen door opdrachten als het bezorgen van pakketjes en besproeien van gewassen.
Tijdens de eerste missies is dit best vermakelijk, en hadden we even het gevoel een heuse iOS-topper binnengehaald te hebben, maar na een tijdje valt dat toch wel tegen. De lullige opdrachten beginnen te vervelen, en de flow en finesse van een Nintendo-game worden niet gehaald. Dan toch liever Pilotwings.

iOS

SEGA VINTAGE COLLECTION: MONSTER WORLD

SCORE



① SPELER

Deze collectie bestaat uit drie spellen: de speelhalklassieker Wonder Boy in Monster Land en twee verwante titels die oorspronkelijk voor Sega's 16-bitter Megadrive verschenen: Wonder Boy in Monster World en Monster World IV.
Wat moeten we met die ouwe shit, zeg je? Spelen, lul! Want deze serie is zeer onterecht altijd zeer ondergewaardeerd gebleven, terwijl de games het niveau benaderen van de oude Mario's en Zelda's - al zijn we nu misschien een beetje aan het overdrijven.
Weet je, wie zich door de gedateerde graphics niet laat afschrikken, knalt met dit pakket gewoon drie hele puike platform-RPG's op z'n systeem.

XBLA

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- WOUTER, WAT DACHT JE VAN EEN GEZELLIG AVONTUURTJE MET DE DOOD?
- ZOMBIES EN EEN WII U, DA'S TWEE KEER SAMUEL.
- WIE KUNNEN WE GELUKKIG MAKEN MET THEATHRYTHM FINAL FANTASY?
- JAWEL, DE TOUR IS BEGONNEN EN ALSOF DE DUVEL ER MEE SPEELT, VERSCHIJNT ER TEGELIJKERTIJD EEN TOUR DE FRANCE GAME. HARD FIETSEN ZONDER TE ZWETEN. WOUTER?
- JEROEN, WE HEBBEN EEN MOOI PERSTRIPJE VOOR JE. HELEMAAL NAAR BREDA VOOR BORDERLANDS 2.
- WE GAAN HET TOCH DOEN HOOR; SLEEPING DOGS WAKKER MAKEN.
- EEN NIEUWE SUPER MARIO EN IETS MET LUIGI IN EEN SPOOKHUIS. NEE HOOR, JURJEN, WE SLAAN JE HEUS NIET OVER.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



DUBBELGANGER VAN DE MAAND: ED

Deze 'still' kregen we opgestuurd van Danny Robijn met de volgende link: http://assets.sbnation.com/assets/1186811/irisheyes.gif Wij vonden Ed altijd al op een dronken Ier lijken. En omdat Ed zweert dat hij niet bij de wedstrijd Ierland - Spanje aanwezig was, is het bewijs hiermee geleverd.

QUOTE VAN DE MAAND

Wouter over Steel Battaljon

"Helaas werkt de gameplay even lekker als de Nachtwacht natekenen met een kwast in je pisbuis."

DEADLINE DRAMA

Je kon er op wachten. Eigenlijk is het raar dat het pas deze maand gebeurde. Na al die jaren van deadlines missen door de PU-redacteuren, knapte er uiteindelijk dan toch iets bij onze eindbaas. Je moet op de site maar eens kijken hoe het allemaal afloopt, maar we waarschuwen je vast: er vallen slachtoffers, dodelijke slachtoffers zelfs!



10 MANIEREN OM JE E3 PERSCONFERENTIE LEUK TE MAKEN

De persconferentie van Ubisoft stak niet kop en schouders boven alles en iedereen uit. Misschien dat de volgende tips ook de andere partijen van nut kunnen zijn volgend jaar.

- Doe iets met games, schijnt te werken.
- Hou directeuren en managers weg van het podium. Die denken nog steeds dat ze een aandeelhoudersvergadering staan toe te spreken.
- Stop met strak voor te lezen van de autocue. Het interesseert ons toch geen hol wat je zegt. We willen games zien.
- Presenteer in het Engels, het schijnt dat iedereen dat verstaat behalve Fransen en Spanjaarden, maar die doen er niet toe.
- Als je iemand laat dansen, neem dan iemand die het kan. Als we gestunte willen zien, laten we JJ wel dansen.
- Oprotten met spreadsheets met bedrijfsresultaten erop. Die geloven we toch niet, want het gaat altijd goed...
- Doe de trailer van GTA V in je show.
- Doe gewoon een Oprahtje aan het eind. Hoe flut je persconferentie ook was, een gratis console maakt alles weer goed.
- Als je dan toch echt niks te melden hebt, laat dan gewoon wat tieten on stage dansen. Werkt altijd.



HELD VAN DE MAAND ED

Omdat hij de jongens met zijn kookkunsten liet zien dat er meer in het leven is dan pizza, opbakbami en shoarma.

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED



TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



CHICK VAN DE MAAND

Zoals elk jaar mag Ed de mooiste chick uitkiezen in ons E3-nummer (daar kijkt die ouwe al maanden naar uit), en na lang beraad (die gast was vier uur(!) bezig met de selectie) koos hij voor vijf dames tegelijk. Tja, je slikt Viagra of niet, hè? Maar toen wilden we natuurlijk ook nog weten wie Ed van deze vijf zou kiezen. Na nog eens drie kwartier kwijlend staren, koos hij voor de middelste, en Ed heeft de foto zo goed bekeken (met een écht vergrootglas) dat hij zelfs weet dat ze Tara Bokosky heet. 'Alleen op de naam zou je al verliefd worden', sprak onze eindbaas met een glazige blik in z'n ogen.



POSEUR VAN DE MAAND

En voor de zoveelste keer gaat de titel van Poseur van de Maand naar Jan Meyroos. Kijk toch eens naar die vastberaden blik, kijk eens hoe mannelijk hij dat zwaard vasthoudt, kijk eens naar die gebalde linkervuist. Op elk detail is gelet, zelfs qua lengte imiteert Jan perfect die stoere Romeinse krijger. Fans van Jan kunnen bij hem voor 34,95 euro (ex BTW), een exclusieve gesigneerde foto bestellen waarop Jan ook nog eens een leren rokje draagt...

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

12% In ieder geval iets met een 'E' in het woord.
7% Proberen door het motorisch geweld van Jurjen heen te slapen.
11% Niet weten of we nu moeten lachen of huilen om de Wii U.
8% Jetlag oplopen, behalve Wouter, die slaapt altijd en overal.
13% Lachen om de angst van Jan dat de E3 mogelijk naar New York gaat. Dat is toch een paar honderd airmiles dichterbij.
9% Tevergeefs wachten op nieuws over GTA V, en goed voetbal bij Oranje.
10% Verrast zijn dat er verrassingen waren op de E3.
8% Vaststellen dat de problemen in de Japanse game-industrie nog steeds niet zijn opgelost. Het virus heeft nu zelfs Nintendo aangestoken.
12% Op zoek naar iets te eten op de E3 dat minder dan 20 dollar kost. Er is alleen behind closed doors gratis eten, maar die sessies deed Jan (daarom?) allemaal.
10% Zoeken in kleerkasten thuis naar spullen die ongetwijfeld nog in de villa in LA liggen.

DE VIJF MEEST GEHOORDE ZINNEN OP DE E3

1 Weet jij waar Nintendo mee bezig is?
2 Heb jij de PSVita ergens gezien?
3 Draaide de E3 niet om nieuwe games?
4 Jezus wat is die gast dik!
5 Zijn die tieten echt, denk je?





DROL VAN DE MAAND: INVERSION

Okay, Steel Battalion scoorde nóg lager deze maand, maar omdat we van Inversion zo veel meer verwacht hadden, delen we de Drol van de Maand unaniem uit aan deze schaamteloze Gears of War-kloon. Herstel, schaamteloze hele slechte Gears of War-kloon.
Of om Samuel te quoten: 'Een slechte, lelijke kopie van iets wat in andere games veel leuker en beter is uitgevoerd.'

LOLLIPOP FRAMEDROP

JORDI PETERS (TEKENAAR*)

*EIGENLIJK LINKSHANDIG







